1991年1月1日発行(毎月1回1日発行)第10巻第1号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

Jan.1991 1

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!パソコンの楽しさを伝える雑誌



特別定価480円(別冊付録共)



新製品速報 メガドライブとIBMが合体!! スーパー・ホーム・コンピュータ「Tera」登場
開発コード

体験企画 PC-98DO+/PC Clubを買いました!

大人気音楽ドライバー NAGDRV for X68000 ♪ATOMIC ROBO-KID♪FINAL LAP 2

別冊付録 '91年おすすめのパソコンと周辺機器を厳選! パソコンシステム・グレードアップ・ガイド

総力取材 年末・年始の新作ソフト191タイトル完全紹介
スーパーファミコン/パソコン/海外パソコン/アーケード/ファミコン/PCエンジン/メガドライブ/ゲームギア/ゲームボーイ/ゲーム・ミュージック&ビデオ

チャレンジ!AVG 闇の血族・完結編

チャレンジ!SLG 信長の野望・武将風雲録

NEW VIDEO GAMES ドラゴンセイバー/パンクショット
©NAMCO ©KONAMI

誰にも打ち込める41本のプログラムを掲載



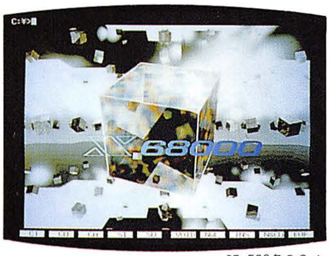
ファミリーベーシック
FM-7/77シリーズ
FM77AVシリーズ
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
MZ-1500
MZ-2500シリーズ
PC-6001/mkII/6601
PC-6001mkIISR/6601SR
PC-8001/mkII/SR
PC-8801/mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VAシリーズ
PC-9801シリーズ
PC-286シリーズ
X1/turboシリーズ
X68000シリーズ
PB-100
PC-E500



SHARP

X68000を象徴する
高解像度自然色グラフィック

X68000の数々の注目すべき能力のうち、とりわけ際立っているのが「強力なグラフィック能力」だといえましょう。流通する多くのコンピュータが8色表示という環境の中で、65,536色同時表示(512×512ドットモード時)というハイスペックで登場。発売後、数年経過した現在でも初代X68000、CZ-600Cカタログの表現が、そのまま通用します。「**クロームやチタニウムに代表される高品位な金属の質感、金、銀表現、人の目に映る色や形状をほとんどありのままに表現し得る自然色グラフィックスが、これまでのCGイメージを一新します。**」……まさにX68000を象徴するこのスペックは、ごく最近までパーソナルコンピュータでは不可能とされた"レイトレーシング"にしても、フレームバッファなどの増設なしで実現可能とし、その設計思想の先見性と、コストパフォーマンスの高さを雄弁に物語っています。



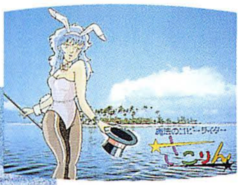
65,536色C.G.▲

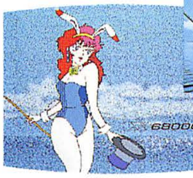
もう一歩ふみこんだ
オリジナルアートの世界を

65,536色を駆使するには、カラーイメージユニット(CZ-6VT1)やカラーイメージスキャナ(CZ-8NS1)などの画像入力機器が役立ちます。これらの機器は写真、水彩画、油絵、色鉛筆やパステルなど、ビジュアル化のあらゆるアプローチをディスプレイ上にシミュレートし、それぞれの特徴を活かしながら、独自のCGの世界を創造します。まさにAVに強いと言われるX68000の真骨頂を示すものといえましょう。また一般に色数が少ないとされるアニメ調の絵にしても、肌色などの中間色に対する妥協を許しません。



各種ペイントの▲
微妙なタッチも再現





▲65,536色モードと
◀8色の比較

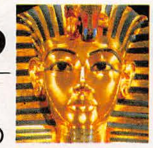
クリエイティブワークを広げる
先駆の独立3画面設計

そしてX68000のメモリアーキテクチャは、68000CPUのもつ広大なアドレス空間を活かして、テキスト、グラフィック、スプライトの3画面を独立構造として装備した独自の画面設計です。文字、CG、キャラクタをプライオリティつきで重ね合わせ表示する、これまでむずかしかったビジュアル表現も造作なくこなすハイアビリティがクリエイティブワークの幅を広げます。なかでもゲームデザインを強力にサポート、アニメーションと呼ぶにふさわしい興奮のシーンを展開できるスプライトとバックグラウンドはクリエイターの血を騒がせています。またパソコンテレビX1の血統を受け継いだスーパーインポーズ機能、テレビやビデオの映像をバックに通信したりプログラミングにチャレンジしたり……こうした環境を標準で楽しめるところにも、X68000の



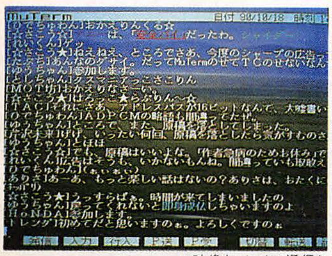
▲65,536色画像取り込みを迫力の21型ディスプレイで…。

敢えてX68000のグラフィックアビリティを実証する意味。





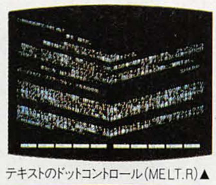
能力の一端をかいまみることができます。



▲映像をバックに通信も

フレキシブルな ビットマップ方式のテキストRAM

もちろん512KバイトVRAMを搭載したテキスト機能も、その特色の一つに数えられます。一般に使用される80桁表示をこえた96桁のテキスト表示（ANK）もさることながら、ビットマップ方式の採用により、各キャラクタのみでなく1ドット毎の細かい制御が可能（MELT.R）。加えてユーザー独自の字体をデザインして使用することも比較的容易です。また、このテキストVRAMはグラフィックの表示も可能であり、SX-WINDOWのPIX形式のファイルやPDSのMAKI形式で利用されており、他機種の8/16色グラフィックとのデータの共有を実現しています。このテキストVRAMを利用してオリジナルのTITLE.SYSをつくったりスーパーインポーズ機能を活かしてTVパソコンとして楽しんだり、カスタマイズの世界がどんどん広がっていきます。2、3のアプリケーションで納得するパソコン、それはそれとして、ここには文房具としてでなく創造するものとしてのパソコンの世界があります。68000CPUとX68000の可能性は、まだほんの頭を覗かせただけかもしれません。



テキストのドットコントロール（MELT.R）▲



ユーザーフォント作成例▲



オリジナルTITLE. SYS ▶

レイトレーシング：立体感のあるC.G.を描画するため、目から光源へさかのぼって反射鏡をシミュレートする技法。光線追跡法ともいう。かつてはその計算に数日を要したが、今では高速演算プロセッサとの組み合わせでスピーディに処理でき、パソコンレベルでもチャレンジ可能。

フレームバッファ：画像データを記憶するメモリ（グラフィックRAM）、フレームメモリともいう。通常、パソコンの拡張スロットに差し込んで用い、高度なCGを実現できるが、高価なのでちょっと手が出しづらい。

中間色：肌色や金属色など、8色や16色表示では表現しにくい色調。

広大なアドレス空間：多くの機種では、CPU（中央制御装置）が巨大なメモリを扱えてもOS（オペレーティングシステム）の関係で使えるメモリが限られるという矛盾した状態になる。もちろんX68000ではそのようなことはない。

テキスト：文字や記号だけを表示する画面。通常は16×８ドットのキャラクタを1文字単位でコントロールする。

グラフィック：絵を書くための画面。1ドット毎にコントロールでき、ドット（点）の集合として描画する。

スプライト：グラフィック画面上で重ね合わせをする機能。ゲームのキャラクタなどを高速で動かすための機能のひとつ。X68000では、水平32スプライト、1画面128スプライト同時表示というハイスペックを実現している。

VRAM：ブイラムあるいはビデオラム。CRTディスプレイに表示するためのメモリ。RAMの内容に応じて、文字やグラフィックが表示されるように処理されたメモリ回路。

ANK：Alphabet,Numeric,Kana。アンクと読む。アルファベット、数字、かなの3種類の半角文字をANK文字と呼んでいる。

MELT.R：On氏作のPDS。オリジナルアイデアは他機種のもの。参考までに、このプログラムでは、文字の各ドットは操作しておらず、表示位置をドット単位で操作する。

ユーザー独自の字体：丸文字、変体少女文字に始まって、最近ではロシア語に至るまで、様々な字体が広がっている。従来の「外字」は、個人のものであったが、通信の広がりにより同じフォントを使うといった事態も生じている。

MAKI形式：草の根ネット「まきちゃんNET」において開発された640×400ドットアナログ16色画像のデータファイル用フォーマット。X1/turbo、MZ25/28など多くの機種間での画像ファイル共用の架け橋となる。

TITLE.SYS：通常は、電源を入れると「SAKO-DOS V2.1 Copyright1990 SAKORIN」などといった渇いたメッセージが表示されるが、X68000の場合は、画像がこれのかわりを勤める。これが「TITLE.SYS」であり、知識があれば自分だけのTITLE.SYSも作れる。

【今回の広告に使用したツール一覧】SCANTOOL.X（シャープ製）、MONO.X/GtoT8.X/TITLE.X/GTCONV.X/TXCLR.R（WOODY RINN氏作）、MFGED.X/MFLOAD.X（結城　見氏作）、GL3LD.X/（HoNDA氏作）、ACF.X（夢職人氏作）、MuTerm.X（はちくん氏作）、PIC.R（柳沢　明氏作）、MELT.R（On氏作）

ゴメンナサイ!! ●ADPCMの英文中、「Code」の文字が欠落しておりました。また●「アドレスバスは16ビットながら……」などと大変な間違いをしでかしてしまい、広島県の山本様ほか多数の皆様からご指摘を受け、日々反省しております。正しくは「データバス……」でした。



SUPER HD
本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-623C-TN（チタンブラック）標準価格498,000円（税別）

EXPERT II
本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-603C-BK（ブラック）・-GY（グレー）標準価格338,000円（税別）
HDタイプ CZ-613C-BK（ブラック）標準価格448,000円（税別）

PRO II
本体＋キーボード＋マウス
CZ-653C-BK（ブラック）・-GY（グレー）標準価格285,000円（税別）
HDタイプ CZ-663C-BK（ブラック）・-GY（グレー）標準価格395,000円（税別）

充実のディスプレイ ラインアップ
※印の商品は在庫僅少です。

15型カラーディスプレイテレビ（ドットピッチ0.39㎜）CZ-602D-BK（ブラック）・-GY（グレー）※
標準価格 99,800円（チルトスタンド同梱・税別）
15型カラーディスプレイテレビ（ドットピッチ0.39㎜）CZ-605D-BK（ブラック）・-GY（グレー）
標準価格115,000円（スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別）
15型カラーディスプレイテレビ（ドットピッチ0.31㎜）CZ-613D-TN（チタンブラック）・-BK（ブラック）・-GY（グレー）
標準価格135,000円（スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別）
14型カラーディスプレイ（ドットピッチ0.31㎜）CZ-603D-BK（ブラック）・-GY（グレー）
標準価格 84,800円（チルトスタンド同梱・税別）
14型カラーディスプレイ（ドットピッチ0.31㎜）CZ-604D-BK（ブラック）・-GY（グレー）
標準価格 94,800円（スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別）
21型カラーディスプレイ（ドットピッチ0.52㎜）CU-21HD-BK（ブラック）
標準価格148,000円（スピーカー2個同梱・税別）

X68000 自分流カード デザインコンペ 作品大募集

〈応募要領〉●応募方法/X68000で作成したポストカードサイズのデザインカードを送って下さい。（ソフトは自由）●作品分類/部門A：クリスマスカード、ニューイヤーカード 部門B：バレンタインカード、バースディカード 部門C：暑中見舞カード、サークル・趣味の会お知らせカード●賞/A・B・C各部門毎に優秀作品を選考、オリジナルカレンダーに掲載してプレゼントします。※優秀作品賞：掲載作品応募者に、カレンダー及びオリジナル表彰楯を進呈。※参加賞：応募者全員に、カレンダーを進呈。（応募作品に関わる諸権利は主催者に帰属するものとして作品の返却はいたしません）
●応募期間/1990年10月1日～1991年2月28日（消印有効）

詳細はX68000販売店店頭で、チラシ・ポスターをご覧下さい。

本広告に関するご意見をお寄せください。下記大阪本社宣伝部「☆さこう★係」まで

●お問い合わせは…
シャープ株式会社
電子機器事業本部システム機器営業部
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221（大代表）
電子機器事業本部液晶映像システム事業部第2商品企画部
〒162 東京都新宿区市谷八幡町８番地☎(03)260-1161（大代表）
東京は平成3年1月より番号が変わります。☎(03)3260-1161（大代表）

C&C Computers and Communications

見やすくなければ、ディスプレイではない。

ますますパワフルになるPC-9800シリーズの実力をフルに引き出す新しいディスプレイ、PC-KD881
さらに、これまでになくシェイプアップされたフォルムは、新しいオフィス空間やおちついた



15-inch Flat Face

PC-KD881はドットピッチ0.28mm、PC-KD882は0.31mmの15インチフラットフェイスブラウン管を採用。大きな画面で表示領域が拡大し、しかも従来の14インチ画面に比べて50%も画面の曲率を抑えフラット化したことにより照明の映り込みなども減少、いっそう見やすくなりました。

ディスプレイ
PC FAMILY

NECのパソコンの実力を100%発揮させるのは、
―やっぱりNECのディスプレイ―

情報生活人になろう
C LIFE FAIR
NEC冬のCライフフェア

クイズに答えて情報生活人ツールが当る

カンタンなクイズに応えて応募すれば、
抽選で情報生活人の定番通信ツールをプレゼント。

〈クイズ〉 情報生活のことを◯ライフという。

A賞/50名様 情報生活人セットspeax3&RT-5000

■絵で、文字で、声で、ホットにコミュニケーション。情報生活人の定番通信ツールをセットでプレゼント。パーソナルファクシミリspeax3+コードレスメッセージホンRT-5000(ヘッドセット付)

B賞/150名様 情報生活人の常識ツールRT-5000

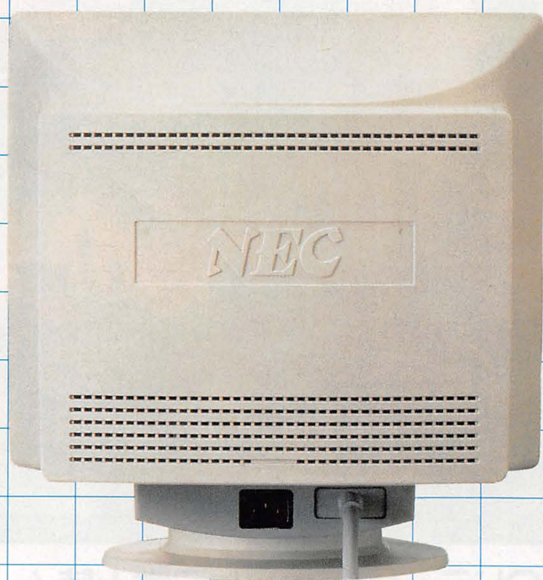
■多忙な情報生活人を、しっかりフォロー。今や常識のコードレス留守電を、ヘッドセット付でプレゼント。コードレスメッセージホンRT-5000(ヘッドセット付)

※1991年1月1日以降、右記のように電話番号が変更になりますのでご承知おきください。 パソコンインフォメーションセンター(東京)03(3452)8000

NEC

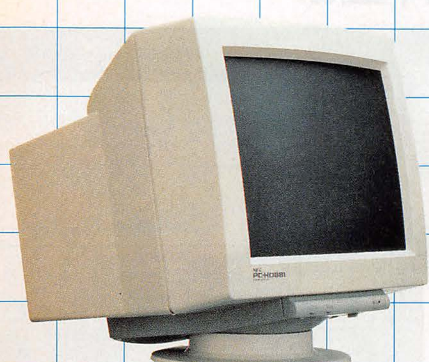
美しくなければ、デスクには似合わない。

と882。高解像度はもちろん、画面の見やすさと操作性をアップし、快適な利用環境を実現しました。
書斎にも最適。高い性能と感性にひびくデザイン。これが新しいディスプレイの条件です。



Rearview

背面のシンプルで洗練されたフォルムは、オフィス空間を快適に演出。ケーブルも簡単にスッキリと処理できます。またコントロール類は前面におき、操作性をアップしています。



Non Glare

画面の表面の反射を抑えるノングレア処理により、長時間の使用による疲れを低減。また、ホコリなどの付着を防ぐ帯電防止処理(PC-KD881)により、画面の鮮明度を持続します。



NEW FACE



新発売

PC-KD881

●ドットピッチ0.28mmの15インチフラットフェイスブラウン管採用 ●画面の反射を抑えるノングレア処理●画面にホコリなどの付着を防ぐ帯電防止処理●アナログRGB入力専用●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能●表示文字は2000文字対応 ●ハイセンスなデザイン ●専用回転台付

15型高解像度カラーディスプレイ標準価格118,000円(税別)

新発売

PC-KD882

●ドットピッチ0.31mmの15インチフラットフェイスブラウン管採用●画面の反射を抑えるノングレア処理●アナログRGB入力専用●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能●表示文字は2000文字対応●ハイセンスなデザイン●専用回転台付

15型高解像度カラーディスプレイ標準価格89,800円(税別)

※本広告に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

■応募方法:官製ハガキに◯を埋める文字と住所・氏名・年齢・職業・電話番号をお書きのうえ、下記宛先までお送りください。厳正な抽選のうえ、左記のいずれかをプレゼントいたします。

■宛先:〒103-91 東京都中央区日本橋郵便局私書箱270号
"NEC Cライフフェア"プレゼント係

■締切:平成2年12月31日(月)当日の消印有効
※発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

PCフェスタ

買って当る

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ〈NM型番含む〉、ディスプレイ〈N型番含む〉、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買い上げの方に「ドライヤー&アイロン」を抽選で1,000名様にプレゼント。
くわしくはフェア参加店におたずねください。

実施中(12月31日まで)

日本電気グループ 〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く) 東京03(452)8000 大阪06(943)9800

FUJITSU

感動をさきどり。



DRAKKHEN™

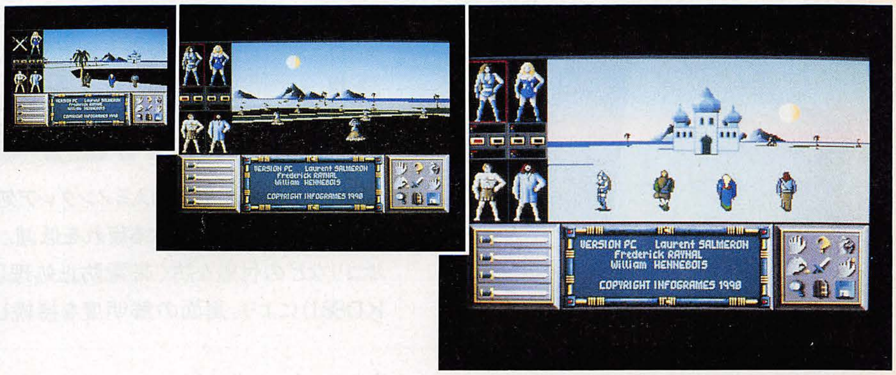
FMTOWNSソフトコレクション海外編⑫

DRAKKHEN™

（ドラッケン）

提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：富士通㈱

ヨーロッパ最強の3DアクションRPGドラッケン、ついに日本上陸！



FMTOWNS版はこんなにスゴイ！

- 驚異のスーパー・ベクトル・グラフィックエンジン（SVGE）搭載!!
- 386™のパワー全開、超高速3Dスクロール!!
- まるでアクションゲーム、巨大モンスターの襲撃!!
- 臨場感あふれる音声メッセージに有名声優を起用!!
- 迫力のCDサウンドが唸る!!

海外でも多数の賞を受賞している傑作ソフトです。

INFOGRAMES

※386™は米国インテル社の商標です。

FMTOWNSがまたまた急接近。新価格で新登場。本体標準価格298,000円（税別）より。

〈フロッピィディスクモデル〉
- モデル10F 本体標準価格¥298,000（税別）（3.5インチFDD×1基）
- モデル20F 本体標準価格¥323,000（税別）（3.5インチFDD×2基）

〈ハードディスク搭載モデル〉
- モデル40H 本体標準価格¥473,000（税別）（3.5インチFDD×2基、ハードディスク40MB内蔵）
- モデル80H 本体標準価格¥623,000（税別）（3.5インチFDD×2基、ハードディスク85MB内蔵）

〈CRTディスプレイ〉
- FMT-DP533 標準価格¥ 69,800（税別）
- FMT-DP534 標準価格¥108,000（税別）

※商品はすべて本体標準価格です。
※本体標準価格には、Townsシステムソフトウェアが含まれています。キーボード、カラーCRTは含まれておりません。

富士通のパソコン FMTOWNS



モデル20Fセット

本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

'90富士通電脳冬祭り参加店

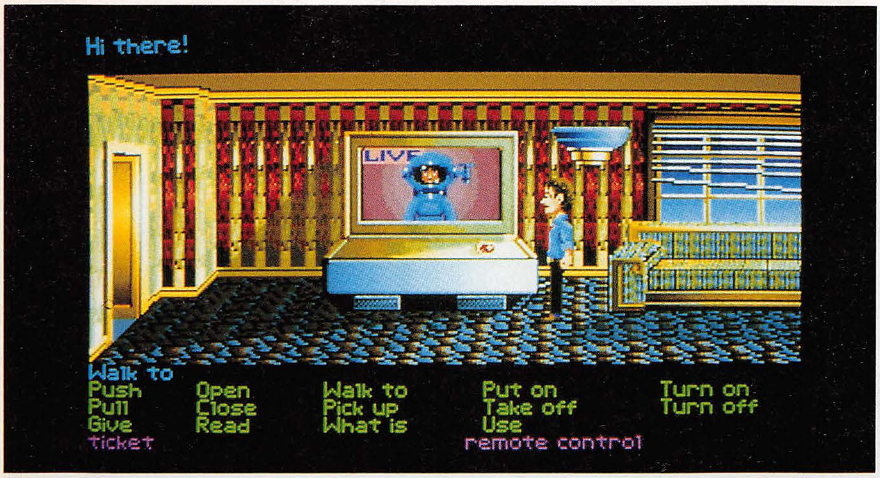
'90富士通電脳冬祭り '91 1/15まで

●左の《'90富士通電脳冬祭り参加店》のマークのあるお店でFM TOWNS, FM NoteBook, OASYS30シリーズ, 富士通テレホンをお買い上げの方に、すてきなプレゼントを差し上げます。
詳しくは、左の《'90富士通電脳冬祭り参加店》のマークのあるお店でお問い合わせ下さい。

FMTOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10：00AM〜6：00PM 月〜土（祝日を除く） 東京（03）5690-0032 大阪（06）359-1724／●札幌（011）222-5476 ●青森（0177）23-3291 ●仙台（022）267-5250 ●つくば（0298）56-5113 ●千葉（0472）22-3117 ●東京（03）646-0816 ●立川（0425）28-1567 ●横浜（045）201-3101 ●川崎（044）244-5218 ●藤沢（0466）24-6072 ●新潟（025）244-8295 ●富山（0764）42-6877

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

FM TOWNSの海外ソフト。



FM TOWNSソフトコレクション海外編[10]

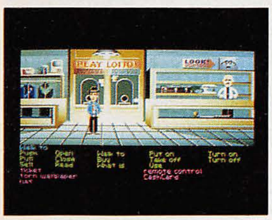


Zak Mckracken

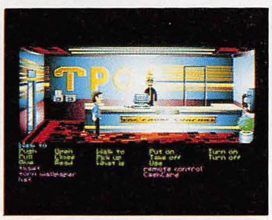
(ザック・マックラッケン)

提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通(株)
提供時期:91年1月提供予定

ルーカスフィルムが贈る、アドベンチャーゲームの傑作。

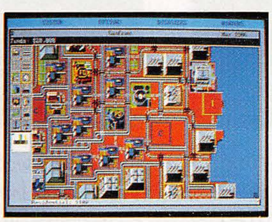


質屋にはザックの旅に役立ちそうなものがいろいろあるぞ。



ザックの家の隣の電話局。さて、宇宙人はどこに?かるーい気持ちでいろいろ試してみよう。

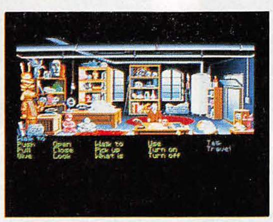
1997年、地球制覇をたくらむ宇宙人が造りだしたスチュピィディティ・マシーンのおかげで、人々は愚かな道へと、まっしぐらに突き進んで行った。スチュピィディティ・マシーンは人間のIQを一桁に減らす恐るべきマシーンだ。宇宙人の野望を阻めるのは、ザック・マックラッケンただひとり。面倒なことに彼は大ぼら記事で有名な「ナショナル・インクイジター」の新聞記者だ。「エイリアン電話局を占拠」のトップ記事を読者たちは信じようとしない。厳しい状況のなかで、ザックは彼を信じる3人の女の子と協力して古代遺跡の謎を解き、スチュピィディティ・マシーンを破壊しなくてはならないのだ。



FM TOWNSソフトコレクション海外編[6]

Sim City

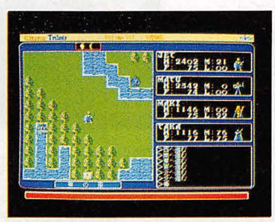
全米人気No.1ゲーム。
都市シミュレーションゲーム。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通(株)
※メモリ2MB必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編[7]

INDIANA JONES ™ and the LAST CRUSADE

THE GRAPHIC ADVENTURE
(インディ・ジョーンズ/最後の聖戦)
ルーカスフィルム社が総力をあげて制作した、ご存じ同名映画のゲーム化。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通(株)
※メモリ2MB、キーボード必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編[8]

Ultima® Trilogy™ I・II・III

(ウルティマ トリロジー I・II・III)
あの伝説的名作、
ウルティマシリーズ3部作が
今よみがえる。
提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:富士通(株)



FM TOWNSソフトコレクション海外編[9]

the Manhole™

(ザ・マンホール)
華麗な映像と音楽がおりなす
ファンタジーランドへ出発しよう。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通(株)

わくわく FM TOWNS DAY

FM TOWNSプラザはイベントラッシュ。皆で参加してみよう。(詳しくは、各FM TOWNSプラザまで)

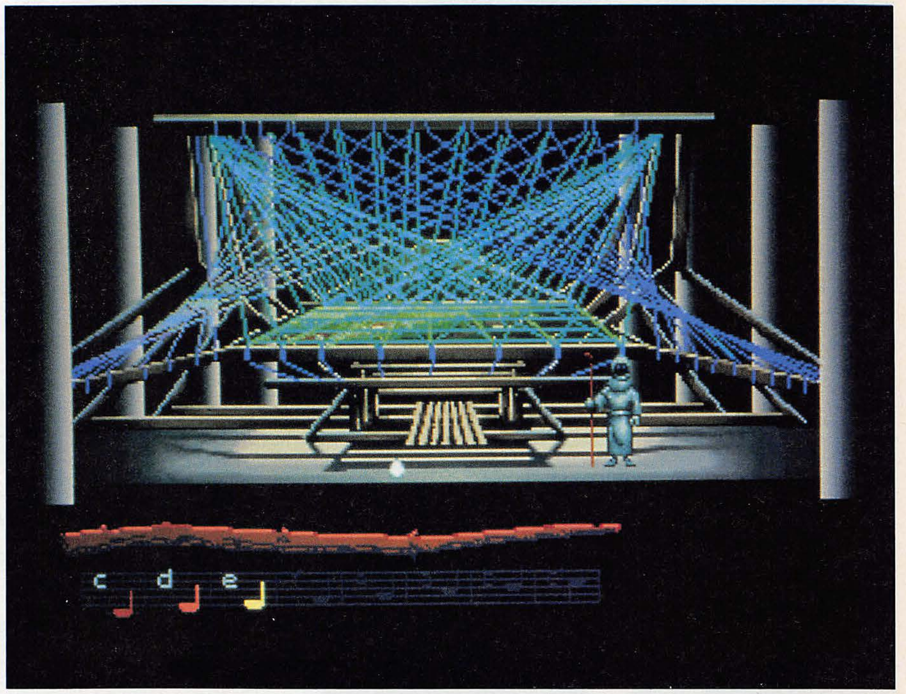
- 12/29(土) FM TOWNSプラザ秋葉原 《年忘れゲーム大会》
- 12/23(日) FM TOWNSプラザ大須 《FM TOWNSクリスマスミニコンサート》
- 12/23(日)〜25(火) FM TOWNSプラザなんば 《魔女の館フェア》

FM TOWNSプラザ秋葉原☎(03)251-2055　FM TOWNSプラザ大須☎(052)251-7232　FM TOWNSプラザなんば☎(06)646-3173

●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(054)252-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759
●山口(0839)25-5453 ●高松(0878)51-8125 ●北九州(093)521-8828 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248 現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

FUJITSU

感動をさきどり。FM TOWNSの海外ソフト。



LOOM™

FM TOWNSソフトコレクション海外編⑪

LOOM™

（ルーム）

提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：富士通㈱
提供時期：91年1月提供予定

ルーカスフィルムが映画的手法で見せるファンタジーアドベンチャー。

単なるアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームの域をこえた「ルーム」が素晴らしいファンタジーの世界へあなたを誘います。いたる所にヒントがちりばめてあるので謎々も簡単。難問、奇問に出会ったり、先へ進めなくなってイライラすることもありません。窮地におちいったかなと思っても、必ず主人公の身の回りに手掛かりがあります。CD-ROMに入っている有名声優の声を使ったオーディドラマを聞いて、ゲームの背景となる情報をつかんでおきましょう。主人公の出生の秘密やおまじないの綴り方もわかりますよ。



主人公はルーム島に暮らす若者ボビン。彼が生まれたために、この美しいルーム島は破滅してしまう運命に。



ボビンは織物師ギルドの若きメンバー。経験を積み、仲間を増やすうちに先祖から受け継いだおまじないを覚え、一人前の織物師に成長していきます。



ボビンは美しい島を破滅から救うために立ち上がります。そのボビンになるのはあなたです。物語のヒーロー、ボビンになりきってゲームを進め、ルームの謎を解くのです。

富士通のパソコン

FM TOWNS

富士通Habitat 電脳ゲーム大会
'90 12/15（土）〜12/17（月）

電脳遊園地in東京ドームとFM TOWNSプラザが富士通Habitatでドッキング。
東京ドームの興奮と富士通Habitatの不思議さを思い切り体験して下さい。

（詳しくは、各FM TOWNSプラザまで）

富士通Habitat "Based on Lucasfilm technology."

FM TOWNSプラザ秋葉原☎(03)251-2055　FM TOWNSプラザ大須☎(052)251-7232　FM TOWNSプラザなんば☎(06)646-3173

最新！注目！FM TOWNSソフト情報

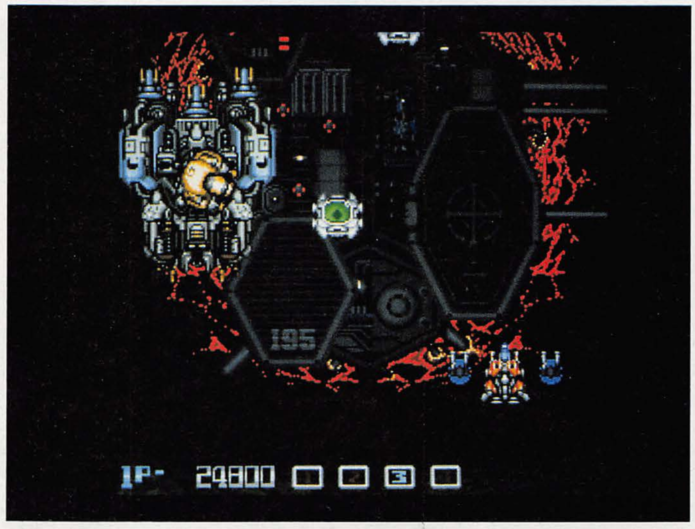


[メリーゴーランド] The 4th Unit Series

DAPSフルセット搭載！「第4のユニット」シリーズ最新作のアニメーション・アドベンチャーゲーム。
「ブロンウィン頂上計画」始動。動く！喋る！

連続アニメーションシステム「DAPS」を搭載し、台詞＋アニメ＋BGM＋効果音の並行再生で、途切れのないアニメーションを実現。総動画数2,500枚におよぶダイナミックなアニメーションが全編にわたって展開。ゲームクリア後はDAPSによりストーリーをノンストップ再生。グラフィックはシリーズ最高峰。もちろんメッセージもPCM音声完全対応だ。

提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：データウエスト㈱
提供時期：90年12月提供予定
※メモリ2MB必要　※DAPS：Datawest Active Picture System.



[イメージファイト]

ゲームセンターでロングヒットを記録したシューティングゲーム。
シューティングゲームを変えた傑作がついにFM TOWNSで！

縦スクロール・シューティングゲームの傑作、イメージファイトを、FM TOWNSに完全移植。戦闘シミュレーションステージ（イメージファイト）をクリアして、実践ステージ（リアルファイト）を制覇しろ。多種の特殊攻撃パーツや2種類の〝ポッド〟、スピード可変システムを駆使して人類を敵から救うのだ。

提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：㈲ビング
※メモリ2MB必要



ラストサバイバー

パノラマ3Dを舞台にしたサバイバル・バトルゲーム！
提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：㈱CSK総合研究所
※メモリ2MB必要



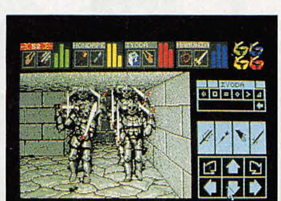
大航海時代

夢と冒険とロマンの大航海を描く。ご存知、KOEIブランドのソフト。
提供価格：¥11,800（税別）
提供会社：㈱光栄
※メモリ2MB必要



藤堂龍之介探偵日記「黄金の羅針盤」桑港航路連続殺人事件

豪華客船を舞台に、探偵「藤堂龍之介」が活躍する1920シリーズ！
提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：㈱リバーヒルソフト
提供時期：91年1月提供予定
※メモリ2MB必要



カオスの逆襲（続 ダンジョン・マスター）

あの「Dungeon Master」がパワーアップして帰ってきた。新たな冒険へ旅立とう！
提供価格：¥9,800（税別）
提供会社：ビクター音楽産業㈱
提供時期：90年12月提供予定
※メモリ2MB必要

FUJITSU



ハイパーメディア都市は、ヒトにやさしい。

人とパソコンがハーモニーする街。

富士通
プレゼンテーション

電脳遊園地

MEDIA POLIS

in東京ドーム

12/15(土)10:00▶18:00 16(日)9:00▶17:00 17(月)10:00▶17:00

毎日先着300名様に宮沢りえオリジナルグッズプレゼント!

全員に素敵な賞品が当たる!
特典もいっぱいの抽選会実施!

〔会場〕東京ドーム〔主催〕富士通株式会社〔お問い合わせ〕「電脳遊園地」事務局☎(03)546-0411(月〜土10:00〜17:00) ※都合により内容の一部を変更・中止する場合があります。

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

ホビー・ビジネスはもちろん教育ソフトも充実！いよいよハイパーメディアの時代です。

HYPER MEDIA

これがハイパーメディアだ！

●ハイパーメディアステージ ハイパーメディア時代の生活を先どり体験！

●ハイパーメディアミュージアム FMTOWNSで見せる印象派ギャラリー。

●富士通Habitatステージ

新しいサービスも始まり、ますます楽しいビジュアル・コミュニケーション・ネットワーク。

※富士通Habitat "Based on Lucasfilm Technology"

●MEDIAPOLISメッセ

アート、ゲーム、教育、ミュージック……各分野からハイパーメディアを語る。

	10:30 ～11:30	11:45 ～12:45	13:00 ～14:00	14:15 ～15:15	15:30 ～16:30	16:45 ～17:45
15日(土)	ミュージック FMTOWNS	仮想世界とHabitat	美術と FMTOWNS	教育と FMTOWNS		神谷重徳 コンサート
16日(日)	ゲームと FMTOWNS	Sim Earth 母なる地球	NIFTY-Serve すがやみつる		向谷 実 コンサート	

※MEDIAPOLISメッセへのご入場は、事前に予約が必要です。お申し込み、お問い合わせは「電脳遊園地」事務局まで。TEL. (03) 546-0411（月～土10:00～17:00）

SOFTWARE HOUSE ZONE

全国200社のソフトメーカーがズラリ勢ぞろい！

●ソフトウェア紹介コーナー

ビジネス、教育、ホビー、ホームの最新ソフト500本が大集合。

●ワークショップ

パソコンソフトを楽しく紹介するミニステージ

MULTI-PLAYER GAME

白熱のゲームにきみもチャレンジ！

●FMTOWNSバレーボール大会 ●サバイバルゲーム

PERSONAL

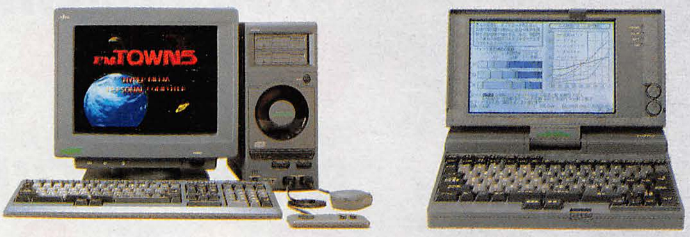
●パーソナルOAコーナー（OASYS、富士通テレホン、富士通ファクシミリ）

●富士通プラザコーナー ●FMサークル ●NIFTY-Serveコーナー

●電脳ソフト夢募集コーナー ●FMシリーズ相談コーナー

PRODUCTS

この2機種が時代をリードする！



FMTOWNS

先進のCD-ROM標準搭載！クリアな映像とピュアなサウンドでさらにビッグになったFMTOWNS。

FM NoteBook

A4ファイルサイズ、約2.5kg。小型軽量で話題のFMNoteBook。

TRIPLE CHANCE

電脳ラッキー・カードでトリプルチャンスに挑戦！

富士通Habitatのキャラクター〝アバタ〟いろいろな表情のアバタがドームのあちこちにひそんでいる。あなたのカードのアバタと同じ顔を発見したら、スタンプを押してもらおう。うれしいトリプルチャンスが待ってるゾ！

1等 FMTOWNSオリジナルデイパック（Jack Wolfskin製）…………1,000名様
2等 FMTOWNSオリジナルテレホンカード……………………………10,000名様

チャンス2 さらにうれしいダブルチャンス！
後日抽選で100名様にマウンテンバイクが当たります。

チャンス3 FMTOWNSをお買い上げの方に
FMTOWNSフライトジャンパー＆FMステレオ サウンドパーツ プレゼント！

●電脳ラッキーカードは、下記の協賛販売店にてお配りしています。

〈協賛販売店〉
ICワールドトツカ、㈱アイ・ピー・エル、㈱ウェーブ・アイ、㈱エル商会、㈱オノデン、コナン販売㈱、上新電機㈱、㈱セキド、㈱ソフトクリエイト、㈱ダイイチ、第一家庭電器㈱、㈱ダイオー、九十九電機㈱、㈱ナカウラ、㈱日本インコム、㈱日本マイコン流通センター、㈱野島電気商会、㈱ベスト電器、丸善無線電機㈱、㈱ムラウチ、ヤマギワ㈱、ラオックス㈱、㈱ロケット、㈱ワールド・イン・アオヤマ（50音順）

●「電脳遊園地」の入場には、ご招待券が必要です。●会場には駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。●会場内が混雑した場合、やむをえず入場制限や規制をすることがありますので、ご了承ください。●入場は閉園の1時間前までです。

「電脳遊園地」のご招待券は下記にてプレゼント！

★チケットぴあ ●東武百貨店池袋店2階 ●渋谷109 2階 ●新宿アルタ5階 ●伊勢丹新宿本店2階 ●FM東京本社1階 ●プランタン銀座地下2階 ●千葉三越店2階 ●横浜ルミネ1階

★チケット・セゾン ●池袋西武（1階、8階）●WAVE・池袋1階 ●シブヤ西武ロフト1階 ●シブヤ西武シード地下1階 ●有楽町西武（2階、8階）●船橋西武 7階 ●六本木WAVE1階 ●川崎西武1階（各チケット・セゾンカウンター）

★富士通プラザ
●富士通プラザ丸の内(中央ビル)…(03)215-0321
●富士通プラザ横浜……………(045)201-9385
●富士通プラザ水戸……………(0292)26-4108
●富士通プラザ高崎……………(0273)24-1212
●富士通プラザ丸の内(センタービル)…(03)215-7100
●富士通プラザ川崎……………(044)244-6660
●富士通プラザつくば……………(0298)56-2525
●富士通プラザ大宮……………(048)641-7370
●富士通プラザ新宿……………(03)344-2080
●富士通プラザ藤沢……………(0466)24-4546
●富士通プラザ宇都宮…………(0286)21-9234
●富士通プラザ千葉……………(0472)22-1881
●富士通プラザ秋葉原…………(03)251-1448
●FMTOWNSプラザ秋葉原………(03)251-2055
●富士通プラザ足利……………(0284)73-2122
●富士通プラザ柏………………(0471)44-9773
●富士通プラザ立川……………(0425)28-1595
●FMプラザ（御成門）…………(03)434-3280

●この他、協賛販売店、全国の富士通プラザでもお配りしています。お問い合わせ：「電脳遊園地」事務局 ☎(03)546-0411（月～土10:00～17:00）



ステレオでなければ楽しくない!! EMSでなければもう古い!!

ハードウエアでもソフトウエアでも制御できるのは株式会社エス・エヌ・イーの EMS システムだけです。

サ ウ ン ド オ ー ケ ス ト ラ ヴ イ

SOUND ORCHESTRA-V

ORCHESTRAシリーズ対応機種：●NEC PC-9801シリーズ●EPSON PC-286/386シリーズ
(NEC純正FM音源ボード取り付け可能な機種)

同時発音数15音 ステレオ EMS リズム5音 MML ADPCM

定価¥35,000(税別)

サ ウ ン ド オ ー ケ ス ト ラ

SOUND ORCHESTRA

同時発音数15音 ステレオ リズム5音 ジョイスティック

定価¥29,800(税別)

サ ウ ン ド オ ー ケ ス ト ラ エ ル

SOUND ORCHESTRA-L

同時発音数15音 ステレオ EMS リズム5音 MML

定価¥28,000(税別)

リ ト ル オ ー ケ ス ト ラ

LITTLE ORCHESTRA

同時発音数6音 ステレオ EMS ジョイスティック リバーブ

定価¥22,000(税別)

リ ト ル オ ー ケ ス ト ラ エ ル

LITTLE ORCHESTRA-L

同時発音数6音 ステレオ EMS ジョイスティック

定価¥18,000(税別)

■商品概要■

LITTLE ORCHESTRAシリーズは、NEC純正のFM音源ボードPC-9801-26Kの、モノラル、EMS非対応、FM3音、SSG3音、という機能では満足できない人の為に、SNEが独自の技術で開発した、EMS対応(新時代のメモリー方式、EMSタイプを使用しているCPUに対応させるための、FM音源のROMの切り離し機能を搭載)の、上位コンパチブルな、FM3音、SSG3音、Hi-Fi ステレオFM音源です。上位機のLITTLE ORCHESTRAには、リバーブ出力を搭載し、CPUのスピーカーで鳴らした場合でも、臨場感を楽しめるようにしてあります。LITTLE ORCHESTRA-Lは、LITTLE-ORCHESTRAからリバーブ出力とスピーカーを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、どちらもJOYSTICKのコネクタ等の、純正の機能は搭載されていますし、純正対応のソフトがすぐに、臨場感たっぷりのHi-Fiステレオで、楽しめるようになっています。SOUND ORCHESTRAシリーズは、NEC純正の、FM3音、SSG3音という音数に満足出来ない、より本格派の為に、EMS対応、Hi-Fiステレオ、純正上位コンパチという機能に、音数を、FM12音(リズム音使用時は9音)、リズム音5音、SSG3音へと増やした、最高級FM音源です。上位機のSOUND ORCHESTRA-Vには、更に、ADPCM(音声分析　録音、音声合成　再生)の機能を追加して、ステレオ等のLINE INと接続することによって、FM音源以外の様々な音(例えば自分の声)をCPUで楽しめるようにしてあります。SOUND ORCHESTRA-LはVからADPCMを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、VもLも、純正に追加したFM音源用のLSI、(VはY-8950、LはYM-3812)のソフトを組み安くする為に、MML(ミュージック マクロ ランゲージ)のROMを搭載してあります。但し、JOYSTICKのコネクタは省略してあります。



SNEでは、JOYSTICKを使って、本格的に楽しみたい人はソフトに一切の制限のない、SNEのプログラマブル10キー"GINGA"または"GINGA-RX"の、プログラム機能の搭載されている、JOYSTICKのポートの使用を勧めています。また、LITTLE ORCHESTRA／SOUND ORCHESTRAシリーズの全機種が、Hi-Fiステレオ出力付となっていますので、CPUや音源ボード上のスピーカーで楽しむだけではなく、ステレオやラジオカセットのLINE IN等に接続して、Hi-Fiステレオサウンドを楽しむことを勧めています。

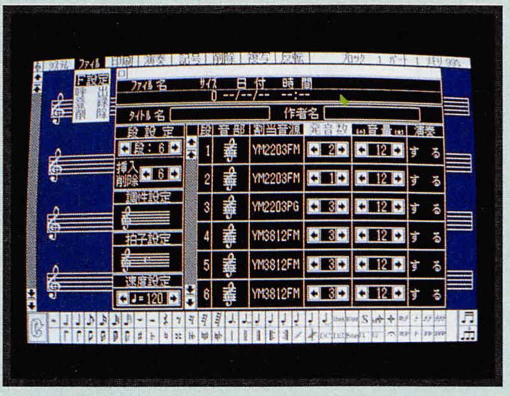
サ ウ ン ド ミ ュ ー ジ シ ャ ン

SOUND MUSICIAN 5HD/3.5HD

SOUND ORCHESTRAシリーズ用譜面入力式音楽ソフト　定価¥25,000(税別)

LITTLE MUSICIAN 5HD/3.5HD

PC-9801シリーズFM音源用 譜面入力式音楽ソフト
定価¥12,000(税別)



お待たせ致しました、待ちに待った本格的ミュージックソフトSOUND MUSICIANの登場です。五線譜の画面にマウスを使って、音楽記号を記入するだけで、誰でも簡単にコンピュータミュージックをステレオで楽しめます。勿論、美しい画面、豊富な記号、スピーディな操作性は当然の事です。SOUND ORCHESTRAシリーズと併せて使う事によって＊最大15段の作成パート数＊最大15段の同時発音数＊最大15段の印刷段数＊最大15音連譜＊最大5音のリズム音＊ステレオ演奏可＊音部記号7種類＊装飾記号付＊省略記号付＊符鈎の向きの自動選択可＊符鈎の連結の自動選択可＊メロディとコード指定で自動演奏可＊スコア譜、パート譜、ピアノ譜で高品質な印刷可＊作成した楽譜が、BASICや一太郎での利用可＊等々、まだまだここに書ききれないほど豊富な機能が搭載されています。従来のソフトで叶えられなかったミュージックソフトへの夢がここに実現しました。勿論、ハードウェアの機能までしか使えませんけれども、NEC純正のPC-9801-26K及びコンパチ機、LITTLE ORCHESTRAにも使用可能です。また純正機、コンパチ機、LITTLE ORCHESTRAのユーザーの為に、SOUND MUSICIANの最大15音の機能から、最大6音に機能簡略化して、よりコストパフォーマンスを高めたミュージックソフト、LITTLE MUSICIANも用意しました。勿論、音数以外は、美しい画面も簡単な操作方法も、SOUND MUSICIANそのままです。お好みに合わせて選んで下さい。

SOS1

サウンドオーケストラ用 ユーティリティソフト　※YM3812用 MML　定価¥5,000(税別)

SNE 株式会社 エス・エヌ・イー　〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL.03-836-5360　FAX.03-835-0571



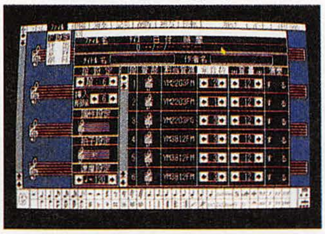
サウンドボードの宝島!!

ステレオ出力・EMS対応 譜面入力式音楽ソフト付(5HD 3.5HD) FMサウンドボード

TN-F1G ……………… ¥29,000(税別)

〔対応機種〕
- PC-9801/E/F/M/LV/LX/LS/ES/VF/VM/VX/RX/RA、PC-98XL/XL²/RL(ノーマルモード)では、N₈₈-日本語BASIC(86)(Ver 2.0/3.0/4.0/4.1/5.0/6.0/6.1)/N₈₈-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver3.1/4.0/4.1/5.0/6.0)により制御可能。
- PC-98XL/XL²/RL(ハイレゾリューションモード)では、N₈₈-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver4.0/4.1/5.0/6.0)により制御可能。
- EPSON PC-286/386シリーズ(U、L、Nシリーズ除く)。

〔ハードウェアの特長〕
- 新時代のメモリー方式EMSタイプを使用しているCPUに対応させるために、FM音源のROMを簡単に切離せる機能を搭載。
- サウンド発生部にFM音源LSIを使用してハイレベルな音楽演奏ができます。
- N₈₈-BASIC(86)言語レベルでの音楽演奏が可能です。サウンドボード上のROMにサウンド拡張命令処理部が格納されていて、N₈₈-BASIC(86)サウンド制御命令にてYM2203を制御することができます。(PC-9801-26Kコンパチブル)
- FM音源:3声、SSG音源:3声の計6重和音(PC-9801-26Kコンパチブル)を同時に演奏可能です。
- 8オクターブに渡る音域の発音が可能です。
- ボード上にスピーカが実装されているだけでなく、PC-9801シリーズでは本体のスピーカから出力することができます。さらに、外部オーディオ機器用の出力端子が用意されていますから、外部オーディオ機器(ラジカセ、オーディオアンプ)に接続することによりステレオ演奏ができます。
- ジョイスティックインターフェース内蔵。



〔アプリケーションソフトの特長〕
- 五線譜の画面にマウスを使って音楽記号を記入するだけで、誰でも簡単にコンピュータミュージックをステレオで楽しめます。
- 作成パート数、同時発音数は各最大6段。
- 音符記号、装飾記号、省略記号は豊富ですし、印刷機能も付いています。

EMSボード対応FMサウンドボード

TN-F3E ……………… ¥19,800(税別)

新発売

〔対応機種〕
- NEC PC-9801シリーズ(U.L.Nシリーズ除く)
- EPSON PC-286、386シリーズ(U.L.Nシリーズ除く)

〔概要〕
TN-F3Eを実装することにより、今までのBeep音では味わえなかった美しい音色(FM音源3和音、SSG音源3和音による8オクターブ6重和音のサウンド出力)が楽しめます。
また、LINE OUT端子(モノラル)を利用することにより、お手持ちのステレオ等に接続し、迫力あるサウンド出力を楽しめます。
PC-9801-26Kコンパチブル。

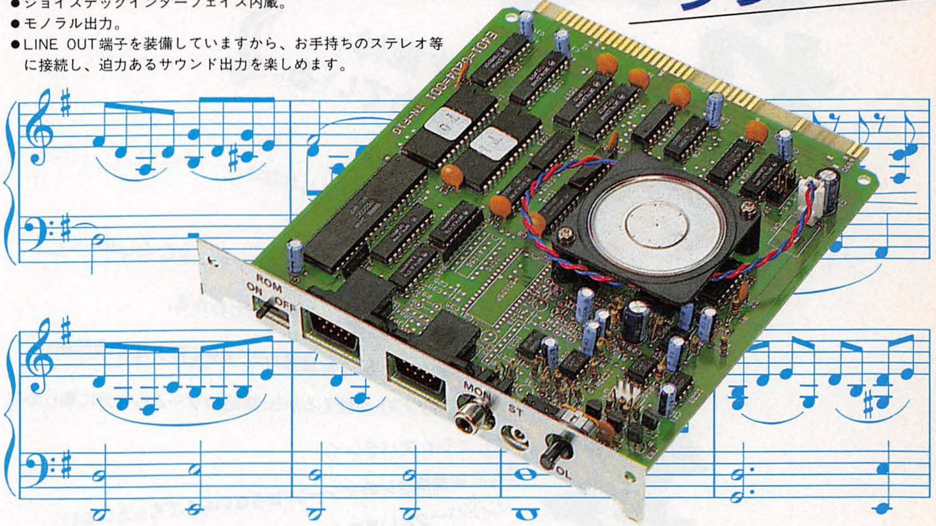
〔特長〕
- EMSボード使用CPUに対応。
- FM音源:3和音、SSG音源:3和音。
- サウンド出力用スピーカー装備。
- ジョイステックインターフェイス内蔵。
- モノラル出力。
- LINE OUT端子を装備していますから、お手持ちのステレオ等に接続し、迫力あるサウンド出力を楽しめます。

EMS対応ステレオ出力サウンドボード

TN-F1S ……………… ¥22,000(税別)
発売予定

TN-F1W ………… ¥28,000(税別)
発売予定

ビジネスより ホビーまで EMS対応 シリーズ



ユーザーの皆さまへ

弊社はユーザーの皆さまに充分ご満足いただけるFM音源ボードの開発・販売を、今後も努力してまいりますので、ご愛顧いただけますようよろしくお願い申し上げます。また弊社ではオリジナルサウンドボード以外に、各社各種サウンドボードも取扱っております。サウンドボードの宝島「東京ニーズ」にご期待ください。

Needs
東京ニーズ株式会社

本社	〒110 東京都台東区上野5-3-13 第一イスギビル	TEL 03-832-3801㈹	FAX 03-836-2243
大阪営業所	〒532 大阪市淀川区宮原4-4-64 新大阪千代田ビル	TEL 06-391-7053㈹	FAX 06-391-7063
名古屋営業所	〒460 名古屋市中区大須4-11-50 カミヤビル7F	TEL052-263-4811㈹	FAX052-263-4825
仙台営業所	〒983 仙台市若林区大和町5-32-12 サンライズ大和710	TEL022-284-7681㈹	

※表示価格には消費税は含まれておりません。尚、仕様・デザイン・価格などは予告なしに変更することがあります。


ちゃんとパソコンしたい人の
TSUKUMO
もう、離れられなくなるね。
ツクモイメージガール
越智静香
あなたに、会いたい。
12月15日(土) OPEN AM10:15
うわさのパソコンロフト「ツクモパソコン本店」オープン
日本で初めての総合カメラ専門店「ツクモAV/カメラ館」はオープンセール中
PRESENT ツクモ全店で1万円以上お買い上げの方先着1万名様に越智静香チャンのフロッピーカレンダーをさしあげます。
静香チャンに会おう! 12月24日(月)PM1:00〜パソコン本店3Fのイベントフロアにて越智静香チャンのサイン会が開かれます。
ツクモパソコン本店
〒101 東京都千代田区外神田1-9-7 ☎03-253-5599
ツクモAV/カメラ館
〒101 東京都千代田区外神田1-11-3 ☎03-254-3999

A Happy New Open

掲載商品2万円以上送料無料!!

3つのNew その1 新しい年 その2 新しい店 その3 新しい商品

★表示価格には消費税は含まれておりません

ツクモ通販受注センター フリーダイヤル **0120-377-999** 商品のお問い合せは各店、又は通販センター☎03(251)9911へ

各種新製品取扱い!!お問い合せは☎03(251)9911へ!

新製品情報

Happy特価販売中!!

NEC PC-98 HA



注番 B101

定価￥198,000

●A5ファイルサイズ、1.1kg●統合ソフトMS-WORKS標準添付(メモリーカード)+便利なスケジューラを内蔵●CPUに16bitのV50を使用。640/400ドットの大型液晶ディスプレイ。MS-DOS(Ver.3.1)をROMに内蔵。

NEC PC-9801NV

定価￥248,000

●高速処理、低消費電力化を実現する高性能CPU、V30HL採用●約3.8時間の連続使用を可能にしたバッテリパック+セカンドバッテリパック内蔵●鮮明で見やすい8階調表示CFLサイドライト付き液晶ディスプレイ

Happy特価販売中!

NEC PC-9801DX

DX2……………￥318,000
DX5……………￥468,000
DX/U2…………￥318,000
DX/U5…………￥468,000

●CPU80286(12/10MHz・メモリアクセスノーウェイト)搭載
●ユーザーズメモリ640Kバイト標準装備。

Happy特価販売中!

SUPERシリーズ SHARP

X68000SUPER(CZ-604C-TN) 定価￥348,000

特徴 ハードディスクのインターフェイスにSCSI規格の物を採用。大容量の記憶メディアを接続が容易になりました。

X68000SUPER(CZ-623C-TN) 定価￥498,000

特徴 大容量80MBSCSIタイプハードディスクを内蔵。大量のデータを容易に処理が可能。

NEC PC-98 DO+



注番 B102

定価￥278,000

98モードで、16ビットCPU V33(16MHz)の採用。従来のDOで採用されていたCPUに比べて処理スピードが約2.3倍になりました。

※ディスプレイは別売です。

EPSON PC CLUB PC-286C-STD



注番 B103

定価￥168,000

●CPU80286 10MHzノーウェイト●PC-9800シリーズソフト使用可能●スピーカー内蔵サウンド機能装備●拡張スロット①装備●3.5インチ・ディスクドライブを2基搭載

X68000シリーズ



お問い合せ下さい。ツクモ通販センター☎03(251)9911

SUPER HD CZ-623C 注番 B104 定価￥498,000

〈EXPERTⅡ〉
CZ-603C… 注番 B105 定価￥338,000
CZ-613C… 注番 B106 定価￥448,000

〈PROⅡ〉
CZ-653C… 注番 B107 定価￥285,000
CZ-663C… 注番 B108 定価￥395,000

大好評 Happy特価販売中!!

X68000用 シャープソフトウェアtools

商品	価格	注番
■マジックパレット	Happy特価 ￥16,830	注番 B109
■Z's STAFF PRO-68K	Happy特価 ￥49,300	注番 B110
■サイクロンExpressα68	Happy特価 ￥83,300	注番 B111
■デジタルクラフト	Happy特価 ￥33,800	注番 B112
(電子手帳ソフト)		
■CYBERNOTE PRO-68K	Happy特価 ￥16,830	注番 B113
■Stationery PRO-68K	Happy特価 ￥12,580	注番 B114
★新作ゲームソフト		
■イメージファイト	予約受付中!	注番 B115
■Sim City	Happy特価販売中!!	注番 B116

X68000用メモリーボード

1MB増設用メモリーボード〔ACE&PROシリーズ内蔵用〕 Happy特価 ￥19,000 (消費税別途￥570) 注番 B122

2MB増設RAMボード Happy特価 ￥37,000 注番 B123 (消費税別途￥1,110)

4MB増設RAMボード Happy特価 ￥64,000 注番 B124 (消費税別途￥1,920)

※2MBと4MBは全シリーズ対応。拡張スロット用。

X68000用ハードディスク

アイテック IT X640 定価158,000 Happy特価￥84,800 (消費税別途￥2,544)

アイテック IT X680 定価￥198,000 Happy特価 ￥99,800 (消費税別途￥2,994) (カラー ブラック/グレー)



アイテック IT X80S 定価￥128,000 SCSI,80MB 注番 B117 Happy特価 ￥99,800 (消費税別途￥2,994)

アイテック IT X130S 定価￥158,000 SCSI,130MB 注番 B118 Happy特価 ￥128,000 (消費税別途￥3,840)

一流メーカー(SASI) 40MBハードディスク 注番 B119 限定特価 ￥59,800 (消費税別途￥1,794)

別売 シャープCZ-6BS1 SCSIボード定価￥29,800が必要です

PC用プリンタ

NEC PC-PR150T 新製品



注番 B120 定価￥64,800 48ドットカラー熱転写、A4、50cps Happy特価￥51,800 (消費税別途￥1,554)

NEC PC-PR150VH



注番 B121 定価￥99,800 48ドットカラー熱転写プリンター Happy特価￥78,000 (消費税別途￥2,340)

各社大特価本体セット

PC-9801NS 20フルコンパチセット

●PC-9801NS……￥298,000
●TRUST-NS20(20MB HDD)……￥118,000
●MF-2HD(5枚)……サービス

合計定価￥416,000

Happy特価￥310,000 (消費税別途￥9,300)

クレジット例(36回払・税込) 初回￥11,239+月々￥10,900×35回

PC-8801MC セット

●PC-8801MC-2(CPU)……￥199,000
●CM-1472……￥84,800
(大同14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(10枚)……サービス

注番 B125 合計定価￥283,800

Happy特価￥149,800 (消費税別途￥4,494)

クレジット例(18回払・税込) 初回￥11,152+月々￥9,600×17回

PC CLUB セット

●PC-286C-STD(CPU)……￥168,000
●CM-1472……￥84,800
(大同14インチDP0.31mm回転台付)
●MF-2HD(5枚)……サービス

注番 B126 合計定価￥252,800

Happy特価￥169,800 (消費税別途￥5,094)

クレジット例(20回払・税込) 初回￥11,279+月々￥9,900×19回

PC-286VG セット

●PC-286VG-STD(CPU)……￥268,000
●CM-1472……￥84,800
(大同14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(10枚)……サービス

注番 B127 合計定価￥352,800

Happy特価￥218,000 (消費税別途￥6,540)

クレジット例(24回払・税込) 初回￥12,011+月々￥10,900×23回

PC-98DO セット

●PC-98DO(CPU)……￥298,000
●CM-1472……￥84,800
(大同14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(10枚)……サービス

注番 B128 合計定価￥382,800

Happy特価￥220,000 (消費税別途￥6,600)

クレジット例(24回払・税込) 初回￥12,122+月々￥11,000×23回

PC-98DO+ セット

●PC-98DO+(CPU)……￥278,000
●CM-1472……￥84,800
(大同14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(10枚)……サービス

注番 B129 合計定価￥362,800

Happy特価￥245,000 (消費税別途￥7,350)

クレジット例(24回払・税込) 初回￥12,349+月々￥12,300×23回

PC-9801RX21 セット

●PC-9801RX21(CPU)……￥338,000
●CM-1472……￥84,800
(大同14インチDP0.31mm回転台付)
●MD-2HD(10枚)……サービス

注番 B130 合計定価￥422,800

Happy特価￥258,000 (消費税別途￥7,740)

クレジット例(30回払・税込) 初回￥11,488+月々￥10,600×29回

大同 TATUNG CM-1472



定価￥84,800
●14インチカラー
●アナログRGB
●DP0.31mm
●ノングレア
●回転台付
●88/98対応

Happy特価販売中!!

★上記セットモニタをCU-14FD(シャープ14"DP.31mm回転台付)に変更した場合、差額は￥12,000UPになります。
★上記セットモニタをXC-1498CⅡ(三菱14"DP.28mm回転台付)に変更した場合、差額は￥22,000UPになります。

注目!!

(平成2年12月末はモチロン)
平成3年1月末一括払い
手数料(金利)無料
ご利用下さい。

またまた秋葉原でおなじみの

12/10〜1/9

PC電子手帳ET
定価￥34,800▶特価￥27,900
▶パソコン接続アダプタセット
定価￥39,800▶特価￥31,800
(送料、消費税込￥33,269)

■ AIWA=モデム 限定
⊙PV-A24VM5
●MNPクラス5
(定価￥44,800)
P&A特価￥29,000
(送料・消費税込￥31,827)

■40M(SCSI)インターフェース付 限定
⊙STATION40S(日本テクサ)
(I/FHA-55S付)
(定価￥133,000)
P&A特価￥63,000
(送料・消費税込￥65,920)

■40M(SASI)(I/Fケーブル) 限定
⊙CRC-MH4B
(コンピュータ・リサーチ)
●28ms
(定価￥99,800)
P&A特価￥56,000
(送料・消費税込￥58,710)

■40M(SASI)内蔵型
⊙CRC-IHR4/E4
(コンピュータ・リサーチ)
●20MB×2分割可能
(定価￥98,000)
P&A特価￥58,500
(送料・消費税込￥61,285)

LAP TOP【ディスケット5枚サービス】(送料￥1,000)
- ●J3100SS001(東芝)……定価￥198,000▶特価￥115,000
- ●PC-98NOTE(NEC)……定価￥248,000▶特価￥125,000
- ●PC-286BOOK-STD(エプソン)··定価￥258,000▶特価￥198,000
- ●PC-9801NS(NEC)……定価￥298,000▶特価￥204,000
- ●PC-9801NS-20(NEC)····定価￥448,000▶特価￥329,000

サウンド・ボード(98&エプソン用)
SNE[NEC純正(9801-26K)上位コンパチ
サウンドオーケストラ⊕ユーティリティソフト(SCSI)
定価￥34,800……￥18,500
(送料・消費税込み￥19,570)

NEC

●CU-14GD(シャープ)=88専用モニター、カラー14インチ
回転台付、640×400ドット(4050文字)

88シリーズお買上げの方にジョイカードをプレゼントいたします。 送料￥2.000

PC-8801MC model 1/model 2/FE2/MA2/FE/VA3



Ⓐセット:PC-8801MC(model2)+CU-14GD+M-2HD(10枚)
……定価￥268,800▶特価￥139,000

Ⓑセット:PC-8801MC(model 1)+CU-14GD+M-2HD(10枚)
…定価￥238,800▶特価￥133,000

Ⓒセット:PC-8801FE2+CU-14GD+M-2D(10枚)
……定価￥188,800▶特価￥ 98,000

Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14GD+M-2HD(10枚)
限定 ……定価￥237,800▶特価￥119,000

P&A特選セット 限定
Ⓔセット:PC-8801FE+CU-14GD+M-2D(10枚)…定価￥198,800 ……▶大特価 ￥89,000

Ⓐ〜Ⓔのモニターを、
①CU-14FD (シャープ 定価￥ 74,800)に変更の場合￥ 3,000
②CU-14KD (シャープ 定価￥ 89,800)に変更の場合￥12,000
③CU-14TV (シャープ 定価￥ 99,800)に変更の場合￥30,000
④XC-1498C (三 菱 定価￥ 99,800)に変更の場合￥ 5,000
⑤XC-1498C II (三 菱 定価￥107,000)に変更の場合￥10,000
⑥PC-KD854N (NEC 定価￥ 84,800)に変更の場合￥ 4,000
⑦PC-KD853N (NEC 定価￥118,000)に変更の場合￥13,000
⑧PC-KD863G (NEC 定価￥138,000)に変更の場合￥46,000
⑨PC-KD862S (NEC 定価￥ 99,800)に変更の場合￥24,000
⑩PC-KD882 (NEC 定価￥ 89,800)に変更の場合￥20,000
⑪PC-KD881 (NEC 定価￥118,000)に変更の場合￥39,000
⑫PC-TV354 (NEC 定価￥110,000)に変更の場合￥25,000
⑬PC-TV454 (NEC 定価￥128,300)に変更の場合￥32,000
⑭PC-TV455 (NEC 定価￥147,000)に変更の場合￥42,000
を加算して下さい。

- ●マウス(PC88用)……定価￥7,800▶特価￥4,500
- ●キーボードカバー(ソフト)(PC-88/98用)……定価￥3,500▶特価￥2,800
- ●TVフィルター(紫外線カット)……定価￥5,000▶特価￥3,800

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料￥1,000

- Ⓐセット:PC-PR201/80A(NEC)……定価￥275,000▶特価￥189,000
- Ⓑセット: 65A(〃)……定価￥215,000▶特価￥147,500
- Ⓒセット: 60A(〃)……定価￥158,000▶特価￥108,500
- Ⓓセット: 45 (〃)……定価￥ 95,000▶特価￥ 65,500
- Ⓔセット:PC-PR201GS (〃)……定価￥135,000▶特価￥ 85,000
- Ⓕセット: 101GS (〃)……定価￥115,000▶特価￥ 77,000
- Ⓖセット: PR150VH (〃)……定価￥ 99,800▶特価￥ 66,000
- Ⓗセット: PR350 (〃)……定価￥168,000▶特価￥119,000
- Ⓘセット: PR150VL (〃)……定価￥ 84,800▶特価￥ 57,000
- Ⓙセット: PR150T (〃)……定価￥ 64,800▶特価￥ 44,000
- Ⓚセット: PR101TL3(〃)……定価￥ 69,800▶特価￥ 43,500
- Ⓛセット: PR102TL3(〃)……定価￥ 50,000▶特価￥ 36,000
- Ⓜセット: PR1000 (〃)(EPカートリッジ付)……定価￥288,000▶特価￥197,000
- Ⓝセット: PR2000 (〃)(〃)……定価￥478,000▶特価￥333,000
- Ⓞセット: PR3000PS (〃)(〃)……定価￥658,000▶特価￥464,000
- Ⓟセット:AP-600PC (エプソン)……定価￥ 64,800▶特価￥ 46,500
- Ⓠセット:AP-900PC (〃)……定価￥ 94,800▶特価￥ 67,000
- Ⓡセット:VP-960PC (〃)……定価￥118,000▶特価￥ 85,000
- Ⓢセット:VP-1600PC(〃)……定価￥125,000▶特価￥ 91,000
- Ⓣセット:VP-2600PC(〃)……定価￥145,000▶特価￥104,000
- Ⓤセット:XP-2000PC(〃)……定価￥198,000▶特価￥144,000
- Ⓥセット:HG-4000PC(〃)……定価￥198,000▶特価￥144,000
- Ⓦセット:TX-24CL (スター)……定価￥ 69,800▶特価￥ 35,500
- Ⓧセット:CR-3415CL(〃)……定価￥148,000▶特価￥ 67,000
- Ⓨセット:BR-2415 (〃)……定価￥ 94,800▶特価￥ 49,000
- Ⓩセット:JR-200CL (〃)……定価￥134,800▶特価￥ 77,000
- ⊙セット:JP-200 (〃)……定価￥104,800▶特価￥ 67,500
- ⊙セット:M-1724α (ブラザー)……定価￥ 95,000▶特価￥ 56,500
- ⊙セット:M-1924P (〃)……定価￥148,000▶特価￥ 67,000
- ⊙セット:BJ-130J(キット付)(キャノン)……定価￥198,000▶特価￥123,000
- ⊙セット:LBP-A404(LIPS II+)(PC用)(キャノン)……定価￥295,000▶特価￥215,000
- ⊙セット:LBP-A404(LIPS III)(〃)(〃)……定価￥355,000▶特価￥257,000

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料￥2.000)

■ワイド・スキャナー 98G
⊙HWS-10G
(HAL研究所)
定価￥34,800
P&A特価￥19,500



■キャラベル・HDD(SCSI)
⊙AV-040HC
●ONE SLOTタイプ
●40MB/19ms以下
(定価￥98,000)
P&A特価￥68,500
(送料・消費税込￥71,585)

NEC

PC-9801RX/RS/RA/VM/UV/EX/ES/DO

- ①PC-9801RX21+CU-14GD……定価￥407,800▶特価￥255,000
- ② RA21+CU-14GD……定価￥567,800▶特価 価格はTEL下さい。
- ③ EX2+CU-14GD……定価￥417,800▶特価 価格はTEL下さい。
- ④ ES2+CU-14GD……定価￥517,800▶特価￥337,000
- ⑤ RS21+CU-14GD……定価￥467,800▶特価￥298,000
- ⑥ RS51+CU-14GD……定価￥637,800▶特価￥398,000
- ⑦ RX51+CU-14GD……定価￥577,800▶特価￥369,000
- ⑧ RA51+CU-14GD……定価￥737,800▶特価￥445,000
- ⑨ EX4+CU-14GD……定価￥557,800▶特価￥358,000
- ⑩ ES5+CU-14GD……定価￥707,800▶特価￥455,000
- ⑪PC-98DO⁺+CU-14GD……定価￥347,800▶特価 価格はTEL下さい。

※PC-98、エプソンシリーズには、マウス+M-2HD(10枚)(3.5"×5枚)サービス

※CU-14GD▶シャープ、カラーモニター、14インチ、回転台付(NEC98、エプソン専用モニター)640×400ドット(4050文字)

EPSON PC-286/386 SERIES

- ①PC-286VG-STD+CU-14GD……定価￥337,800▶特価￥220,000
- ②PC-286C−STD+CU−14GD……定価￥237,800▶特価￥172,000
- ③ VX-STD+CU-14GD……定価￥417,800▶特価￥282,000
- ④ -H40+CU-14GD……定価￥602,800▶特価￥408,000
- ⑤ UX-STD+CU-14GD……定価￥337,800▶特価￥222,000
- ⑥ -H20+CU-14GD……定価￥462,800▶特価￥310,000
- ⑦PC-386M-STD+CU-14GD……定価￥397,800▶特価￥280,000
- ⑧ -H40+CU-14GD……定価￥537,800▶特価￥370,000
- ⑨ VR-STD+CU-14GD……定価￥417,800▶特価￥265,000
- ⑩ -H40+CU-14GD……定価￥557,800▶特価￥348,000
- ⑪ V-STD+CU-14 GD……定価￥567,800▶特価￥352,000

98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを
①CU-14FD (シャープ) 定価￥ 74,800に変更の場合￥ 3,000
②CU-14TV (シャープ) 定価￥ 99,800に変更の場合￥30,000
③CU-14KD (シャープ) 定価￥ 89,800に変更の場合￥12,000
④XC-1498C (三 菱) 定価￥ 99,800に変更の場合￥ 5,000
⑤XC-1498C II (三 菱) 定価￥107,000に変更の場合￥10,000
⑥PC-KD854N (NEC) 定価￥ 84,800に変更の場合￥ 4,000
⑦PC-KD853N (NEC) 定価￥118,000に変更の場合￥13,000
⑧PC-KD862S (NEC) 定価￥ 99,800に変更の場合￥24,000
⑨PC-KD882 (NEC) 定価￥ 89,800に変更の場合￥20,000
⑩PC-KD881 (NEC) 定価￥118,000に変更の場合￥39,000
⑪PC-TV354 (NEC) 定価￥110,000に変更の場合￥25,000
⑫PC-TV454 (NEC) 定価￥128,300に変更の場合￥32,000
⑬PC-TV455 (NEC) 定価￥147,000に変更の場合￥42,000
⑭N-5913U (NEC) 定価￥120,000に変更の場合￥42,000
⑮CR-4000 (エプソン) 定価￥ 94,800に変更の場合￥10,000
⑯CR-4000 (エプソン) 定価￥138,000に変更の場合￥53,000
を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) 送料￥1.000

- ①PC-9801T model S5(NEC)……定価￥ 850.000▶特価￥598,000
- ②PC-9801T model F5(NEC)……定価￥1.150.000▶特価￥798,000
- ③PC-9801T model W2(NEC)……定価￥ 548.000▶特価￥386,000
- ④PC-9801T model W5(NEC)……定価￥ 758.000▶特価￥533,000
- ⑤PC-286BOOK-H20(エプソン)……定価￥ 378.000▶特価￥295,000
- ⑥PC-386LS-H20(エプソン)……定価￥ 678.000▶特価￥420,000
- ⑦J-3100SS002(東芝)……定価￥ 228.000▶特価￥148,000
- ⑧J-3100SS02E(東芝)……定価￥ 328.000▶特価￥215,000

9801&エプソン用サウンドボード 送料￥500

- ⒶPC-9801-26K(NEC)……定価￥25.000▶特価￥20,000
- Ⓑサウンドオーケストラ(SNE)……定価￥29.500▶特価￥17,300
- ⒸサウンドオーケストラV(SNE)……定価￥35.000▶特価￥22,800
- ⒹサウンドオーケストラL(SNE)……定価￥28.000▶特価￥17,800
- Ⓔリトル・オーケストラ(SNE)……定価￥22.000▶特価￥14,300
- Ⓕリトル・オーケストラL(SNE)……定価￥18.000▶特価￥11,800
- Ⓖサウンド・MUSICIAN(SNE)……定価￥25.000▶特価￥15,800
- Ⓗリトル・MUSICIAN(SNE)……定価￥12.000▶特価￥ 8,600
- テンキーユニット Ⓐ"GINGA"(88、98用)(SNE)……定価￥32.000▶特価￥19,000
- Ⓑ"GINGA"(286L用)(SNE)……定価￥15.000▶特価￥ 9,000

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。
●価格は流通事情により変動致しますので、銀行振込・書留等の送付の前に、あらかじめお電話にてご確認下さい。

営業時間 平日：AM10：00～PM7：00、日祭：AM10：00～PM6：00

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

★超低金利クレジットOK.!! 1回～84回払いまでOK.!!
●お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
●本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
●ビジネスソフト定価の20%引きOK.!! TEL下さい。

全国通販

中古パソコンは、P&Aにおまかせ.!!

その場で高価現金買取り・高価下取りOK.!!

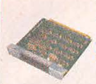
■まずはお電話下さい。
03-651-1884 FAX：03-651-0141

■下取り・買取りでお急ぎの方、直接当社に来店、または、宅急便にてお送り下さい。

●下取りの場合……価格は常に変動していますので査定額をお電話で確認して下さい。（差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。）

●買取りの場合……現品が着き次第、2日以内に買取り金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。

●近郊の方は、P&A本店まで、直接お持ち下さい。即金にて、¥1,000,000までお支払い致します。



X68000シリーズ専用MIDIインターフェースボード（消費税・送料込み）
SX-68M（サコム）定価¥19,800
純生コンパチブル 特価¥16,480

プリンターセット（シャープ）送料¥1,000 台数限定
- ●CZ-8PK8…定価¥152,000▶¥49,800
- ●CZ-8PC4…定価¥ 99,800▶¥58,000
- ●CZ-8PC3…定価¥ 45,800▶¥39,000

SHARP

（X68000 II（新製品）セットでお買い上げの方にディスケット10枚 ジョイカード2個プレゼント!!）

X-68000 SUPER HD EXPERT II PRO II シリーズ（送料・税込み）

Ⓐセット：SUPER-HD（CZ-632C-TN＋CZ-613D-TN）……定価¥633,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	40,700	24回	21,500	36回	14,900	48回	11,700	60回	9,800

Ⓑセット：EXPERT II（CZ-603C＋CZ-605D）……定価¥453,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	28,300	24回	15,000	36回	10,400	48回	8,100	60回	6,800

Ⓒセット：EXPERT II-HD（CZ-613C＋CZ-605D）……定価¥563,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	36,300	24回	19,200	36回	13,300	48回	10,400	60回	8,700

Ⓓセット：PRO II（CZ-653C＋CZ-605D）……定価¥400,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	25,100	24回	13,300	36回	9,200	48回	7,200	60回	6,100

Ⓔセット：PRO II-HD（CZ-663C＋CZ-605D）……定価¥510,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	32,900	24回	17,400	36回	12,100	48回	9,500	60回	7,900

Ⓐ～Ⓔのモニターを CZ-604D（定価¥94,800） CZ-613D（定価¥135,000） CU-21HD（定価¥148,000）に変更の場合も超特価にて販売、お電話下さい。

EXPERT-HD 台数限定 送料、消費税込み

セットでお買上げの方に、●ディスケット10枚 ●ジョイカード2個 プレゼント中

《今月の限定おすすめセット》



Ⓐセット：P&A厳選セット
■CZ-612C（ブラック）
（本体価格¥466,000）
＋
■CZ-604D（ブラック）
●モニター：スピーカー2個 チルト台付
（定価¥94,800）
P&A超特価 ¥340,000

Ⓑセット：
■CZ-612＋CZ-605D
定価¥581,000…▶特価¥359,000

Ⓒセット：
■CZ-612C＋CZ-613D
定価¥601,000…▶特価¥372,000

Ⓓセット：
■CZ-612C＋CU-21HD
定価¥614,000…▶特価¥386,000

X68000用ハードディスク（送料¥1,000）

- A HXD-040（アイテム）……定価¥118,000▶特価¥ 88,000
- B ITX-640（アイテック）……定価¥158,000▶特価¥ 83,000
- C ITX-680（アイテック）……定価¥198,000▶特価¥ 98,000

X68000用RAMディスク（送料¥500）

- Ⓐ PIO-6BE1-A（I/Oデータ）……定価¥25,000▶特価¥18,000
- Ⓑ PIO-6BE2-2M（I/Oデータ）……定価¥50,000▶特価¥36,500
- Ⓒ PIO-6BE4-4M（I/Oデータ）……定価¥88,000▶特価¥64,300

RAMディスク（送料¥500）

メーカー	品名	特価
メルコ	●EMJ-1000L	特価¥ 18,500
	● 2000L	特価¥ 26,000
	● 4000L	特価¥ 44,600
	● 6000L	特価¥ 63,000
	● 8000L	特価¥ 82,000
	● 12ML	特価¥118,000
	● 16ML	特価¥156,000
	●EXJ-1000L	特価¥ 16,400
	● 2000L	特価¥ 23,900
	● 4000L	特価¥ 42,500
	● 4000E	特価¥ 42,500
	●EMZ-512L	特価¥ 11,300
	● 1000L	特価¥ 14,900
	●EXZ-1000L	特価¥ 14,200
	●MRA-2000L（RA21用）	特価¥ 26,000
	● 4000L（〃）	特価¥ 44,600
	● 6000L（〃）	特価¥ 63,300
	● 8000L（〃）	特価¥ 82,000
	● 10ML（〃）	特価¥100,800
	●MRS-2000L（RS用）	特価¥ 26,000
	● 4000L（〃）	特価¥ 44,600
	●MES-3000L（ES用）	特価¥ 36,000
	●XMC-2000L	特価¥ 22,400
	●MRC-2000L（RA2用）	特価¥ 26,000
	● 3000L（〃）	特価¥ 36,000
	●MRL-4000L（RL用）	特価¥ 41,000
	●EMP-2000L（エプソンLAPTOP）	特価¥ 29,900
	● 4000L（〃）	特価¥ 48,400
	●EML-2000L（9801LAPTOP）	特価¥ 29,800
	●EML-4000L（9801LAPTOP）	特価¥ 48,400
	●RCS-1000（NOTE用）	特価¥ 19,800
	● 2000（〃）	特価¥ 30,300
	● 4000（〃）	特価¥ 56,600
	● 8000（〃）	特価¥110,000
	●RCJ-1000（DYNA BOOK用）	特価¥ 21,500
	● 2000（〃）	特価¥ 33,500
	●HC-U2L	特価¥ 5,300
	● 256L	特価¥ 9,200
	● 512L	特価¥ 12,800
	●SDA-4000（シリコンディスク）	特価¥ 56,900
	● 8000（〃）	特価¥100,000
	● 12M（〃）	特価¥143,000
	● 20M（〃）	特価¥229,000
I・Oデータ	●PIO-PC34FX-2MA	特価¥ 27,500
	● 4MA	特価¥ 47,000
	● 8MA	特価¥ 85,000
	● PC34F-6MA	特価¥ 66,000
	● 12MA	特価¥122,000
	● 16MA	特価¥160,000
	● PC34N-2MA	特価¥ 23,800
	● 4MA	特価¥ 41,200
	● 8MA	特価¥ 74,500
	● EX34F-2MA	特価¥ 25,500
	● 4MA	特価¥ 44,800
	● 8MA	特価¥ 82,000
	● 9234G-0.5ML	特価¥ 12,200
	● 1ML	特価¥ 17,400
	● 1.5ML	特価¥ 20,800
	●PIO-9234G-2ML	特価¥ 23,500
	● 3ML	特価¥ 33,300
	● 4ML	特価¥ 40,500
	● 8ML	特価¥ 84,000
	● 16ML	特価¥170,000
	● RA34-3MB（RA2用）	特価¥ 35,900
	● RA134-2MA（RA21用）	特価¥ 26,200
	● 4MA	特価¥ 44,800
	● 6MA	特価¥ 62,800
	● RA134-10MA	特価¥100,800
	● RS134-2MA（RS21用）	特価¥ 26,200
	● EX134-2MA	特価¥ 26,200
	● 4MA	特価¥ 48,300
	● ES34-3MB（ES用）	特価¥ 44,700
	● PC34SL-1MA（ラップトップ）	特価¥ 20,300
	● 2MA	特価¥ 31,300
	● SIM61-2MA	特価¥ 22,500
	● 31SS-1MA（ダイナBOOK）	特価¥ 22,700
	● 1.5MA	特価¥ 27,700
	● 2MA	特価¥ 33,400
	● 98NT-1MB（NOTE）	特価¥ 20,500
	● 1.5MB	特価¥ 26,000
	● 2MB	特価¥ 31,000
	● AX34H-2MA（AX用）	特価¥ 36,500
	● 4MA	特価¥ 64,800
	● EP-286BOOK-2M	特価¥ 42,300
	● 4M	特価¥ 73,000
	● IOS-10mini Ver2	特価¥ 3,800
	● IOS-10STD	特価¥ 4,600
	● D.H.TOOL	特価¥ 11,900

ハードディスク（送料¥1,000）

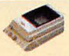
メーカー	品名	定価	特価
テクサ	●TRUST40S/40SE	定価¥118,000▶	特価¥ 72,000
	● 80S/80SE	定価¥118,000▶	特価¥105,000
	● EX60S（SCSI）	定価¥148,000▶	特価¥ 81,000
	● EX80S（SCSI）	定価¥168,000▶	特価¥100,000
	● EX120S（SCSI）	定価¥198,000▶	特価¥112,000
	●CARRY DISK 40MB	定価¥ 98,000▶	特価¥ 68,000
	●DASH-40S	定価¥118,000▶	特価¥ 73,000
	● 90S	定価¥168,000▶	特価¥112,000
	● 60S（SCSI）	定価¥148,000▶	特価¥ 99,000
	● 80S（SCSI）	定価¥168,000▶	特価¥112,000
	● 120S（SCSI）	定価¥198,000▶	特価¥132,000
	●STATION40S＋HA-55S	定価¥133,000▶	特価¥ 63,000
	● 80S＋HA-55S	定価¥173,000▶	特価¥104,000
	● 120S＋HA-55S	定価¥203,000▶	特価¥120,000
緑電子	●Professor PS-40＋MDC-551	定価¥127,800▶	特価¥ 83,000
	● PS-90＋MDC-551	定価¥197,800▶	特価¥108,000
	● PS-130＋MDC-551	定価¥247,800▶	特価¥173,000
	●Note Side 40	定価¥118,000▶	特価¥ 85,000
	● Base 40	定価¥148,000▶	特価¥107,500
	● Fits 20	定価¥128,000▶	特価¥ 93,000
	● Pack 20	定価¥138,000▶	特価¥100,000
	●Little-E40MK II	定価¥ 98,000▶	特価¥ 58,000
	● E80	定価¥128,000▶	特価¥ 91,000
ICM	●SR-40	定価¥118,000▶	特価¥ 65,000
	●SR-80	定価¥168,000▶	特価¥ 92,000
	●RC-40＋IF2725（SCSI）	定価¥ 98,000▶	特価¥ 72,500
	●RC-80＋IF2725（SCSI）	定価¥138,000▶	特価¥101,500
	●HC-40＋IF2750（SCSI）	定価¥108,000▶	特価¥ 80,000
ICM	●HC-80＋IF2750（SCSI）	定価¥148,000▶	特価¥109,500
	●HC-130＋IF2750（SCSI）	定価¥178,000▶	特価¥131,000
	●SRC-40N（I/F付）（98N用）	定価¥118,000▶	特価¥ 85,000
	●C-FLAT（cb）	定価¥108,000▶	特価¥ 94,000
キャラベル	●AV-130SC/W	定価¥228,000▶	特価¥156,000
	● 200SC/W	定価¥330,000▶	特価¥226,000
	● 250SC/W	定価¥418,000▶	特価¥287,000
	● 090WS/W（SA.SC両用）	定価¥198,000▶	特価¥136,000
	● 050LRW（SA.SC両用、内蔵）	定価¥134,000▶	特価¥ 92,500
	● 090LRW（SA.SC両用、内蔵）	定価¥168,000▶	特価¥115,000
	● 200LR	定価¥330,000▶	特価¥227,000
	● 040HC（ONE SLOT TYPE）	定価¥ 98,000▶	特価¥ 68,500
ロジテック	●SHD-40（JUST-IN）	定価¥ 99,800▶	特価¥ 67,000
	●LHD-34VJ	定価¥134,800▶	特価¥ 94,500
	●LHD-100SC	定価¥168,000▶	特価¥122,000
テクノジャパン	●PD-50RS	定価¥118,000▶	特価¥ 80,000
	●PD-100RS	定価¥168,000▶	特価¥110,000
	●PD-130RS	定価¥198,000▶	特価¥119,000
	●TH-40N（NOTE用）	定価¥148,000▶	特価¥ 95,000
コンピュータリサーチ	●CRC-MH8B	定価¥158,000▶	特価¥ 87,000
	● IHR8/E8	定価¥158,000▶	特価¥ 88,000
	● SA40	定価¥ 97,800▶	特価¥ 64,000
	● SC80	定価¥163,000▶	特価¥109,000
	● SC130	定価¥198,000▶	特価¥133,000
アイテック	●ITSS-40	定価¥138,000▶	特価¥ 77,000
	●FC-H100	定価¥268,000▶	特価¥115,000
	●ITH-135F	定価¥208,000▶	特価¥122,000

周辺機器コーナー 送料¥1,000



NEC ●PC-IN503G 定価¥145,000 特価¥103,500

EPSON ●GT-1000 定価¥79,800 特価¥ 57,500



品名	定価	特価
ⒶPC-IN505（NEC）	定価¥138,000▶	特価¥ 99,000
ⒷPC-IN506（NEC）	定価¥228,000▶	特価¥161,000
ⒸGT-6000（エプソン）	定価¥178,000▶	特価¥125,000
ⒹGT-100V（エプソン）	定価¥ 44,800▶	特価¥ 31,700
Ⓔコムスター2424/4（NEC）	定価¥ 38,800▶	特価¥ 25,900
Ⓕコムスター2424/5（NEC）	定価¥ 44,800▶	特価¥ 30,300
ⒼMD-24FP4 II（オムロン）	定価¥ 38,800▶	特価¥ 26,500
ⒽMD-24FP5 II（オムロン）	定価¥ 42,800▶	特価¥ 28,900
ⒾMD-24FN4（オムロン）	定価¥ 39,800▶	特価¥ 27,200
ⒿMD-24FN5（オムロン）	定価¥ 44,800▶	特価¥ 30,000
ⓀMD-1200A III（オムロン）	定価¥ 19,800▶	特価¥ 14,800
ⓁHS-40CL-H（オムロン）	定価¥ 46,800▶	特価¥ 32,500
ⓂHS-60F-H（オムロン）	定価¥ 46,800▶	特価¥ 32,500
ⓃMD-24FS5（オムロン）	定価¥ 49,800▶	特価¥ 34,000
ⓄMD-24FS7（オムロン）	定価¥ 64,800▶	特価¥ 44,000
ⓅHS-7R II（オムロン）	定価¥ 39,800▶	特価¥ 25,800
ⓆHS-10R II（オムロン）	定価¥ 49,800▶	特価¥ 33,000
ⓇHWS-10G（HAL研）	定価¥ 34,800▶	特価¥ 19,500
ⓈHVS-10（HAL研）	定価¥ 29,800▶	特価¥ 21,500
ⓉJX-100（シャープ）	定価¥ 89,800▶	特価¥ 69,000
ⓊJX-220（シャープ）	定価¥145,000▶	特価¥108,500
Ⓥ10-735X（シャープ）	定価¥248,000▶	特価¥190,000
ⓌPV-A24VM5（アイワ）	定価¥ 44,800▶	特価¥ 29,900
Ⓧメディアグラフ10（NEC）	定価¥ 49,800▶	特価¥ 37,000
ⓎDXY-1200（ローランド）	定価¥158,000▶	特価¥119,000
ⓏDXY-1300（ローランド）	定価¥ 28,000▶	特価¥172,000
●ミュージ郎（ローランド）	定価¥158,000▶	特価¥128,000
●ミュージ郎JR（ローランド）	定価¥ 98,000▶	特価¥ 80,000

P&A 特選パソコンラック（送料無料）

●875（H）×580（D）×610（W） 移動自由（キャスター付）
●1245（H）×600（D）×614（W） 移動自由（キャスター付）
●1280（H）×600（D）×620（W） 移動自由（キャスター付）



A 3段 ¥9,000　B 4段 ¥12,000　C 5段 ¥15,000

外付FDD 送料¥1,000

品名	定価	特価
●LITTLE F（3.5"×1）（緑電子）	定価¥39,800▶	特価¥23,500
●LITTLE F2（3.5"×2）（緑電子）	定価¥59,800▶	特価¥35,500
●CRC-FD3.5S（3.5×1自動）（C・リサーチ）	定価¥39,800▶	特価¥26,400
●CRC-FD3.5W（3.5×2自動）（C・リサーチ）	定価¥59,800▶	特価¥39,500
●CRC-FD5S（5"×1自動）（C・リサーチ）	定価¥43,800▶	特価¥31,000
●CRC-FD5W（5"×2自動）（C・リサーチ）	定価¥65,800▶	特価¥46,000
●FDC-377（3.5"×1自動）（アクセル）	定価¥39,800▶	特価¥27,500
●FDC-378（3.5"×2自動）（アクセル）	定価¥59,800▶	特価¥41,000
●FDC-57（5"×1、DD、HD自動）（アクセル）	定価¥68,000▶	特価¥39,000
●FDC-58（5"×2、DD、HD自動）（アクセル）	定価¥98,000▶	特価¥49,000
●LFD-392R（3.5"×2、DD、HD）（ロジテック）	定価¥79,800▶	特価¥56,000
●LFD-592R（5"×2、DD、HD）（ロジテック）	定価¥99,800▶	特価¥70,000
●LFD-591R（5"×1、DD、HD）（ロジテック）	定価¥69,800▶	特価¥47,000
●Mini3 Ver.3（3.5"×1）（SNE）	定価¥39,800▶	特価¥23,500
●Mini5（5"×1）（SNE）	定価¥44,800▶	特価¥29,000
●SNE-3 Ver3（3.5"×2）（SNE）	定価¥75,000▶	特価¥44,000

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）

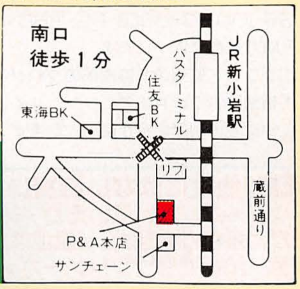
〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
（電信扱いでお振込み下さい。）

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊔No.620618 (株)ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	18	24	36	48	60	72	84
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	10.0	11.5	16.0	21.0	27.0	35.0	42.0



●マイコン ●ビデオ ●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148（代） FAX. 03-651-0141
●営業時間：AM10：00～PM7：00
日・祭：AM10：00～PM6：00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。





〈初心者向け作曲ソフト付〉

EMS対応、ステレオ出力はあたりまえ!

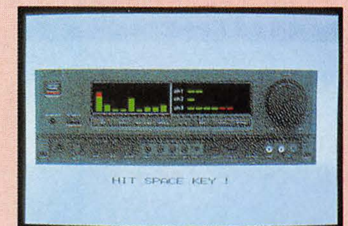
▶ 現在、市販されているサウンドボードは、ゲームソフト以外で音楽を聞くには、N88ベーシックでソフトを作らなければなりませんが……

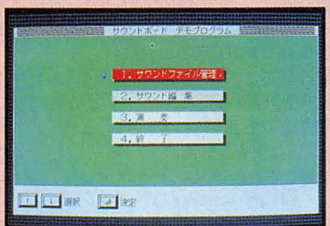
▶ スーパーサウンドSS-10には作曲用ソフトが付いているので簡単に作曲ができるようになっています。

▶ ソフト付きにしては、価格も激安だし、ソフトの内容も初心者から中級者向けで、君が作った曲に色々な楽器の組合せにより、81種類の中から、一曲で何曲もあるように楽しめます。

- N88 BASICで作曲ソフトを組む事は初心者には、むずかしすぎます。
- サンプル曲が4曲入っています。演奏楽器の変更をするだけで、変った曲がいろいろ楽しめます。
- 高い作曲用ソフト(サウンドボード用)を購入しても、音質はあまり変りません、SS-10、1台で十分活用できます。
- SS-10作曲用ソフトでパソコンになれたら、MIDIを始めよう。MIDIは音質も最高/君のセンスも最高/

■内蔵ソフト例









■特長 SS-10はPC-9801、PC-286シリーズに対応したFM方式音源ボードです。

①サウンド拡張命令処理部のプログラムを本機内部に格納されてますので、リンクすることによりベーシックでの制御命令が使用できます。

②今までのBeep音では味わえなかった美しい音色、6重和音(FM音源3声、SSG音源3声)8オクターブにわたる音楽演奏が可能です。

③外部オーディオ、ラジカセ、オーディオアンプに接続する事ができます。

④音声入力のあるアナログCRTを接続しますとCRTのスピーカーからもサウンドが出力されます。

⑤サウンド用ケーブルを接続する事によりパソコン本体よりサウンドが出力されます。

⑥MSX仕様ジョイスティックを2台接続出来ます。

魅力の低価格,他社にはない御買い求めチェックポイント!!

1. 同価格でソフトが,ついているか・いないか。
2. 端子部分が,金色か銀色か。(銀色は接触不良が多い)
3. 音色が15音・20音でもソフトメーカーでは対応していません。

■お問合わせ
アイドルジャパン株式会社
本社:〒110 東京都台東区上野6丁目1番6号510
TEL(03)832-0731(代表)

J-DMA 話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

社団法人日本通信販売協会会員

COMPUTER BANK

LET'S CALL ☎(03)797-1221

電話一本で あなたのお手元に

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

全商品保証付 中古も1年間の保証期間だから安心です。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

全国無料配達 お買い上げ一万以上、日曜配達可。

代金引換システム 翌日配送致します。

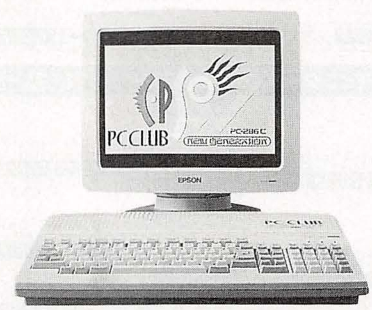
コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は

買取り専用デスク ☎03(797)1231

FM音源機能搭載。さらに御買い求めやすくなったPC-98互換機。

PC CLUB

(ご注文番号／A-0122)



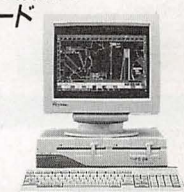
PC-286C(EPSON・本体)……………¥168,000
CMT-H214C(SANYO・モニター)………¥ 79,800
標準価格¥247,800▶ 現金特価**¥182,800**

(①¥ 6,300×24回/ボーナス¥16,000×4回
②¥11,800×12回/ボーナス¥30,000×2回
③¥ 9,000×24回/ボーナス無し)

98DO後継機。V33搭載で16MHzのハイスピード

PC-98 DO+

(ご注文番号／A-0108)



PC-98DO+(NEC・本体)……………¥275,000
CMT-H214C(SANYO・モニター)………¥ 79,800
標準価格¥354,800▶現金特価**¥262,800**

(①¥ 9,500×24回/ボーナス¥20,000×4回
②¥19,200×12回/ボーナス¥30,000×2回
③¥ 9,100×36回/ボーナス無し)

SNE　FMサウンドボード

機種名 ＼ 機能	ステレオ	EMS対応	リバーブ	15音発声	リズム5音	ADPCM	スピーカー出力	ジョイスティック対応	価格
リトルオーケストラL	○	○	×	×	×	×	×	○	¥18,000▶特価¥13,500
リトルオーケストラ	○	○	○	×	×	×	○	○	¥22,000▶特価¥16,500
サウンドオーケストラL	○	○	×	○	○	×	○	×	¥28,000▶特価¥19,500
サウンドオーケストラV	○	○	×	○	○	○	○	×	¥35,000▶特価¥24,500
サウンドミュージシャン	サウンドオーケストラ用ソフトウェア								¥25,000▶特価¥19,800

バスマウス98
(ご注文番号／S-0141)
SNE・バスマウス(PC-98、286、386用)
標準価格¥5,800▶ 現金特価**¥2,800**

MKマウスII
(ご注文番号／S-0142)
SNE・バスマウス(PC-88、MSX用)
標準価格¥7,800▶ 現金特価**¥3,800**

MKマウスIII
(ご注文番号／S-0143)
SNE・バスマウス(PC-98、286、386用)
標準価格¥9,500▶ 現金特価**¥5,600**

X68000 EXPERT II

(ご注文番号／A0131)

CZ-603C(SHARP・本体)……………¥338,000
CZ-605D(SHARP・モニター)…………¥115,000
標準価格▶453,000▶ 現金特価 **大特価**

(①¥13,500×24回／ボーナス¥20,000×4回
②¥ 9,300×36回／ボーナス¥15,000×6回
③¥ 9,200×48回／ボーナス無し)

FM TOWNS 20F

(ご注文番号／A0133)

FM-TOWNS-20F(FUJITSU・本体)….¥323,800
FMT-DP531(FUJITSU・モニター)……¥ 89,000
FMT-KB105(FUHITSU・キーボード)……¥ 30,000
標準価格合計¥442,800▶ 現金特価 **大特価**

(①¥ 8,500×36回/ボーナス¥20,000×6回
②¥11,700×24回/ボーナス¥30,000×4回
③¥ 9,300×48回/ボーナス無し)

MSX2+

当社お薦めのMSZ2+。各種ツールソフト標準添付。

HB-F1XV

(ご注文番号／A-0141)

今月のお薦めMSX2+



HB-F1XV(SONY・MSX2+)…………¥69,800
現金特価¥ **大特価**

(①¥5,800×12回/ボーナス無し)

MSX2+

2ドライブ標準装備。第二水準漢字ロム搭載

PHC-70FD2

(ご注文番号／A-0142)

PHC-70FD2(SANYO・MSX2+)…..¥87,000
▶現金特価¥ **大特価**

(①¥6,500×12回/ボーナス無し)

FM音源・BASICコンパイラ標準装備。

PHC-70FD

(ご注文番号／A-0143)

PHC-70FD(SANYO・MSX2+)……¥64,800
現金特価¥ **大特価**

(①¥4,600×12回/ボーナス無し)

中古パソコン買取り価格・下取り価格 大幅アップキャンペーン 実施中!!

今月の優先高額買い取り・下取り品リスト

PC-9801VM21(NEC)　PC-9801RX2(NEC)　PC-9801VX2(NEC)　PC-9801VX21(NEC)
PC-8801 MKⅡ/SR30(NEC)以降　その他の本体、ディスプレイ、プリンタ、週辺機器全般も高額買い取り中!

特選中古リスト

NEC

本体

品名	定価	価格
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000	¥45,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000	¥42,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000	¥45,000
PC-8801FH/30	¥168,000	¥48,000
PC-8801MH	¥208,000	¥52,000
PC-8801FA	¥168,000	¥55,000
PC-8801FE	¥129,000	¥52,000
PC-8801FE2	¥119,000	¥59,000
PC-8801MA	¥198,000	¥62,000
PC-8801MA2	¥168,000	¥68,000
PC-8801MC2	¥199,000	¥96,000
PC-88VA2	¥298,000	¥88,000
PC-98DO	¥298,000	¥146,000
PC-9801CV21	¥355,000	¥188,000
PC-9801VM2	¥415,000	¥138,000
PC-9801VX2	¥433,000	¥178,000
PC-9801RX2	¥398,000	¥198,000

ディスプレイ

品名	定価	価格
PC-KD551K(14"カラー4050文字)	¥99,800	¥35,000
PC-KD851(14"カラー4050文字)	¥158,000	¥48,000
PC-KD853(14"カラー4050文字)	¥118,000	¥48,000
PC-KD853N(14"カラー4050文字)	¥118,000	¥52,000
PC-KD854(14"カラー4050文字)	¥89,800	¥42,000
PC-KD854N(14"カラー4050文字)	¥84,800	¥46,000
PC-KD863S(14"カラー4050文字)	¥118,000	¥58,000
PC-TV452(14"カラー4050文字TV)	¥119,000	¥60,000

プリンタ

品名	定価	価格
PC-PR101F2(A4・漢字ドット)	¥138,000	¥43,000
PC-PR201(B4,ドット)	¥298,000	¥38,000
PC-PR201F2(B4・漢字ドット)	¥158,000	¥55,000
PC-PR201H(B4・カラー漢字ドット)	¥288,000	¥65,000
PC-PR406(A4・カラー漢字熱転写)	¥99,800	¥28,000
PC-PR801(フルカラーイメージプリンター)	¥490,000	¥248,000
NM-9200RO(B4,漢字ドット)	¥350,000	¥22,000
NM-9900(B4,カラー漢字ドット)	¥298,000	¥65,000
PC-VC101(カラービデオコピー)	¥198,000	¥48,000

その他

品名	定価	価格
PC-IN503(イメージスキャナー)	¥149,800	¥62,000
PC-8201(ハンドヘルドコンピュータ)	¥138,000	¥28,000
PC-98XL-03(98XL用数値データプロセッサ)	¥92,000	¥28,000
PC-9801-26(サウンドボード)	¥25,000	¥12,000

NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定特価コーナー

品名	定価	価格
SNE/バスマウス98(98用) 新品	¥5,800	¥2,800
SNE/MKマウスII(88/MSX/FM-AV用) 新品	¥7,800	¥3,800
SNE/MKマウスIII(98用) 新品	¥9,800	¥5,600
SNE/サウンドオーケストラV(98用高機能FM音源ボード) 新品	¥35,000	¥24,500
SNE/サウンドオーケストラL(98用高機能FM音源ボード) 新品	¥28,000	¥19,500
SNE/リトルオーケストラ(98用高機能FM音源ボード) 新品	¥22,000	¥16,500
SNE/リトルオーケストラL(98用高機能FM音源ボード) 新品	¥18,000	¥13,500
SNE/GINGA-RX(98用プログラマブル10キーボード) 新品	¥34,000	¥12,800
SNE/SNE-2(98用5"2HD/2DD×2) 新品	¥85,000	¥52,000
SNE/SNE-3(98用3.5"2HD/2DD×2) 新品	¥75,000	¥44,800
SNE/SNE-mini5(98用5"2HD/2DD×1) 新品	¥44,800	¥31,000
SNE/SNE-mini3(98用3.5"2HD/2DD×1) 新品	¥39,800	¥25,000
SNE/INTER-8(98用2HDインターフェースボード) 新品	¥24,800	¥15,000
TEAC/FD-55BR(88MK2,SR,FR用増設用ドライブ) 新品	¥60,000	¥19,800
NEC/FD-1157D(VMO,VXO用増設用ドライブ) 新品同様	¥60,000	¥19,800
SANYO/CMT-H214C(98,88用アナログディスプレイ) 新品同様	¥79,800	¥44,800
MITUBISHI/XC-1498CII(98,88用アナログディスプレイ) 新品同様	¥107,000	¥58,000

EPSON

品名	定価	価格
PC-286VG-STD 新品同様	¥268,000	¥179,000
PC-286US-H20 新品同様	¥398,000	¥179,000
PC-286UX-STD 新品同様	¥268,000	¥208,000
PC-286NoteF 新品同様	¥198,000	¥136,000
PC-386VR-STD 新品同様	¥348,000	¥239,000
PC-286L-STD-N	¥348,000	¥98,000
PC-286L-H10-N	¥468,000	¥128,000
PC-286LE-STD	¥368,000	¥138,000
VP-130K(B4・漢字ドットプリンタ)	¥190,000	¥42,000
VP-135K(B4・漢字ドットプリンタ)	¥158,000	¥45,000

SHARP

品名	定価	価格
CZ-830C(X-1TWIN)	¥99,800	¥35,000
CZ-851C(X-1ターボ/20)	¥248,000	¥25,000
CZ-856C(X-1ターボII/30)	¥178,000	¥35,000
CZ-881C(X-1ターボZII)	¥179,800	¥55,000
CZ-600C(X-68000)	¥369,000	¥148,000
MZ-2521(MZ2500/30)	¥198,000	¥38,000
CU-14GD(14"400L/カラーディスプレイ) 新品同様	¥69,800	¥42,800
CU-14FD(14"400L/カラーディスプレイ) 新品同様	¥74,800	¥46,800
CZ-8PK6(B5・漢字ドットプリンタ)	¥159,000	¥48,000
CZ-8PK7(A4・漢字ドットプリンタ) 新品同様	¥122,000	¥59,800
CZ-502F(ミニフロッピーディスクドライブ)	¥99,800	¥18,000
CZ-8SS2(システムスタンド)	¥5,500	¥2,000

FUJITSU

品名	定価	価格
FM-TOWNS-2F(キーボード付き) 新品同様	¥408,000	¥199,000
FM77AV40	¥228,000	¥45,000

MSX,MSX2+,本体各種 …… ¥10,000から
その他メーカー、オプション品各種取り扱ってます。



FUJITSU
FM-TOWNS-2F
(キーボード付き)
新品同様
¥408,000→¥199,000

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

全商品保証付
中古も1年間の保証期間だから安心です。

クレジットでOK
カレッジクレジットも取扱います。

代金引換
商品到着時の代金支払いでOK。

全国無料配送
お買上1万円以上配達料は頂きません。日曜配達可。

買取り専用デスク
コンピュータを売りたい方、
査定をご希望の方、
その他買取りに関するご相談は
☎(03)797-1231

JADMA 日本通信販売協会会員
安心と信頼のシステムで新時代を切り開く
COMPUTER BANK コンピュータバンク
株式会社コンピュータバンク　〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル
▼本社注文・受付デスク
☎(03)797-1221
営業時間/平日AM9:30〜PM9:00　土・休日AM9:30〜PM6:00年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

ORIGINAL SUPPORT

株式会社 アイピーエル

Service

IPLでは、お客様のニーズにあった製品の、より良い環境を創るため、各メーカーとの密接な関係を基に、製品の組み立てを計っています。また大型コンピュータによるLAN、ネットワークを構築。販売するかどうか決定する前に、商品評価を行い、当社独自の3倍の保証をつけてより高品質なものを提案します。独自のシミュレーションをした上で新製品の情報提供を行うのをはじめ、セット構成時の最適な拡張にも応対。お申し込み前後の新製品発表も心配いりません。

HOT LINE

3倍保証の高品質の製品のうしろに、システムエンジニアがいて、あなとのコンピュータのサポートをしています。

❑ビギナーズ ☎0467-24-0941
初めてパソコンを手にするあなたが必要とするすべてのことに、あなたの専任の担当者が、あなたの購入リストに従いながらサポートします。まず、お電話下さい。

❑テクニカル ☎0467-24-2040
あなたのコンピュータとの問題解決の窓口です。各種言語、作成中のプログラムの相談、買替え等あなたの独自のニーズに応えます。又、あなたの機種のLEVEL UPの時アプリケーションソフト、レーザープリンター、光ディスク、テクノロジーに関するものをどのようにビジネス環境に結びつけて、より完全なものにしていくか。トータルサポートをします。

❑メンテナンス部 ☎0467-24-0453
代替機、修理、初期不良のお申し込み等、コンピュータ使用中のハード上のトラブルの相談窓口です。問題はただちに対応いたします。直接お電話ください。

❑ネットワークサービス
全国どこでもすばやいサービスが受けられます。全国110カ所のアクセスポイントをもつIPLネットワークです。モデムを通して、あなたのコンピュータとIPLのデータベースが連結します。

IPL TOPICS

TVでも活躍中

数々の番組内に使用されるコンピュータプログラム等を、制作担当しています。

- 日本テレビ系火曜サスペンス劇場
- テレビ朝日系土曜ワイド劇場、「赤カブ検事奮戦記」他

IPLの開発スタッフが、テレビのウラ側でも活躍しています。

IPL ORIGINAL SUPPORT

AFTER CARE

5年保証 独自の5年間完全保証

保証内容を比較して下さい。

5年間にわたってＩＰＬは製品を完全に保証いたします。メーカー保証が1年の製品ならば5倍、プリンタ等のように6カ月ならば10倍というワイドな完全保証です。高額なドライブ交換(¥70,000以上)プリンタヘッド交換(¥30,000以上)等も完全に保証いたします。

初期不良 初期不良交換3カ月保証

試動期間を十分にとっています。万一故障など生じた場合、鎌倉0467-24-0453まで直接お電話ください。交換の際には、当初のお届けした形の内容と同じ状態でおもどしください。お申し込み日より3カ月以内にＩＰＬに届くようにお願いいたします。送料も当社負担。航空便は除外

返品交換 返品・交換3カ月保証

満足を約束します。製品がご希望に添わなかった場合は、現金で返金します。(クレジットは解約のみ）鎌倉0467-24-0453まで直接お電話ください。お申し込み日より3カ月以内に製品は手つかずの完全な状態でＩＰＬに届くようにお願いいたします。当社に製品が到着してからの手続きとなりますので、予めご了承ください。

代替 代替機の無料貸出

突然、故障が発生した時点になって、あわてて問題が生じるのです。通常、どこでもメーカー修理期間は3週間～1カ月かかります。その間、パソコンを中断しなければなりません。単体でお求めの場合でも代替機を無料で用意しています。(本体はNEC、EPSON。モニタ、プリンタ)

❏製品の買取り保証

ＩＰＬで購入使用後買取り金額に基づいて高額で買取り・下取りいたします。

PREMIUM

キーボードレッスン

使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。独自に開発したソフトをプレゼントします。もうキーボード上で文字を捜すことはありません。プログラミング上達に格段の差！（NEC、EPSON本体。)

添削付通信教育講座

ＩＰＬが独自に開設している無料の講座です。3段階のテスト問題もあり、よりよい学習効果をあげるために添削付きになっています。当社に返送くだされば、解答してお届けいたします。NEC、EPSON、SHARPのシステムでお求めの方へ。

❏1年相当分のインクリボン(インクリボンを供給)

24時間、もうインク切れの心配はありません。ＩＰＬによって出された平均的な使用量に基づいてお渡しします。

ＩＰＬブランドのディスケットプレゼント

すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証してシステムでお求めの方、全員に！

CREDIT

お求め易い価格と独自のシステムクレジットの用意がございます。ご希望の製品がない場合は、お電話ください。お申し込みはHOW TO ORDERのページをご利用下さい。クレジットには消費税は含まれています。

❏ステップアップクレジット

お客様のライフスタイルに合せて、1回払いから最長84回まで自由に設定できます。例えば1年目は、月々1,000円、2年目から5,000円。ボーナス払いも1年目0円から、2年目20,000円、3年目50,000円というような年毎のステップアップも可能です。又、夏のボーナスは0円、冬のボーナスのみのお支払いや、夏10,000円、冬30,000円等、独得のお支払いもできます。月々とボーナスをクロスしたプラン等、自由にご利用下さい。

❏ボーナス払い

来年の夏（H3）のボーナス一括払いもできます。今年の冬のボーナスはもちろんです。冬夏のボーナスのみ2回払いもOKです。ボーナスだけの2回、4、6、8、10回払いもあります。毎月のお支払はありません。

❏9カ月先からのお支払い

いつでも9カ月先からお支払い開始を自由に設定できます。製品はすぐお届けします。

❏カレッジクレジット

大学生や専門学校生を対象にしたクレジット。低額の支払いから始めて、就職したら増額というように収入に合わせた設定が可能です。9カ月先からお支払い開始もOKです。通常、保証人は必要ありませんが、必要な場合はご連絡いたします。

USED COMPUTER

現在、クレジット支払い中の方にも、追加購入、買替えが月々1,000円程度の調整で簡単にできます。もちろん下取りやお客様のシステムアップ等、経済性を考慮しながら、クレジットができます。

❏豊富な中古情報

メーカーからの新古品、中古製品も扱っています。製品は全て検査・整備済みです。しかも本体、モニタ、プリンタの全てに1年の保証がついています。

DELIVERY

送料も当社が負担します。沖縄は航空便のため、配達料をいただく場合があります。

❏製品の翌日発送が可能

お振込み後、またはクレジット契約後より。

❏配送日の指定(日曜、祭日、あなたの予定にあわせて)、特急配送(有料)

忙しいお客様はぜひご利用下さい。

❏代金引換えシステム

ご希望の方は製品到着時のお支払いもできます。

❏商品管理部 ☎0467-24-1154

納期、配達日のお問い合わせ、ご指定日のご連絡に。

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801ES2

アクセス No.B01015

- PC-9801ES2(386SX+V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可) ……… ¥448,000
- PC-KD882(15インチ0.31ピッチ、ノングレア、チルト付、NEC) ……… ¥89,800
- AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可) ……… ¥94,800
- APCSF(カットシートフィーダ、はがき50枚A4紙150枚連続打ち可) ……… ¥20,000
- インクリボン１年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
- TRUST 80SE(内蔵型80MBHDD、日本テクサ) ……… ¥158,000
- ノートンユーティリティーズ(消してしまった！データ復活とディスクの高速利用) … ¥38,000
- PC-9872R(NEC純製品マウス) ……… ¥10,000
- マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ………プレゼント中

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥858,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 40,000×12回
¥8,400	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥15,100	×36回	ボーナス 30,000×6回
¥20,100	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B01020

- PC-9801RS21(386SX+V30、1MB5"×2FD、HDD内蔵可能) ……… ¥398,000
- PC-TV472(迫力の大画面、21インチTVリモコン付) ……… ¥184,000
- TRUST EX80S(内蔵型80MBHDD、SCSI仕様、アクセスタイム16ms、日本テクサ) ……… ¥168,000
- EMJ-2000L(EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード、メルコ) ……… ¥34,800
- PC-9872R(NEC純製品マウス) ……… ¥10,000
- マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ………プレゼント中
- PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インスツール) … ¥9,800
- PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力端子付サウンド) ……… ¥25,000

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥829,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥6,400	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥11,400	×72回	ボーナス なし
¥14,700	×36回	ボーナス 30,000×6回
¥25,100	×24回	ボーナス 20,000×4回

IPL FORUM 初期不良交換期間3ケ月

十分な試動期間をお約束致します。直ちに新品と交換する制度をもっています。

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-98DO+

アクセス No.B01025

- PC-98DO＋(高速98モード、サウンド機能内蔵) ……… ¥278,000
- PC-KD882(15インチ0.31ピッチ、ノングレア、チルト付、NEC) ……… ¥89,800
- PC-9872R(NEC純製品マウス) ……… ¥10,000
- マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ………プレゼント中
- PC-98DO＋－11(マウス変換コネクタ) ……… ¥4,000
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説(日本ファルコム) ……… ¥8,700
- ランペルール ……… ¥9,800

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥400,300 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,100	×72回	ボーナス 15,000×12回
¥9,600	×36回	ボーナス なし
¥10,500	×24回	ボーナス 20,000×4回
¥13,900	×24回	ボーナス なし

IPLならではの 返品保証

お申し込み日より30日以内に。
満足を保証します。製品が気に添わなかった場合は、現金でお返しします。

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801RX21

アクセス No.B01008

- PC-9801RX21(80286+V30、1MB5×2FD、HDD内蔵可能) ……… ¥338,000
- CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付) … ¥74,800
- VP-2600PC(カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシックシートフィーダ付、ハガキ可) ¥145,000
- インクリボン１年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥557,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,700	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥7,100	×72回	ボーナス なし
¥8,900	×36回	ボーナス 20,000×6回
¥12,600	×24回	ボーナス 30,000×4回

アクセス No.B01006

- PC-9801RX21(80286+V30、1MB5×2FD、HDD内蔵可能) ……… ¥338,000
- PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT) ……… ¥99,800
- PC-9872R(NEC純製品マウス) ……… ¥10,000
- マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ………プレゼント中
- 一太郎 Ver4.3(MS-DOS版、ワープロソフト) ……… ¥58,000
- Lotus1-2-3(超高速、表計算グラフデータベース) ……… ¥98,000
- AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可) ……… ¥94,800
- お得なパックII(カラーリボン×2、マルチタイムリボン×1、A4カット紙200枚) …プレゼント中
- インクリボン１年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
- HS40CL(カラーハンディスキャナ読取り幅105mm、400DPI高解像度、オムロン) ……… ¥69,800
- New Little F2(3.5"2HD専用FDD、2ドライブ、緑電子) ……… ¥59,800
- 銀河英雄伝説II ……… ¥8,800

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥838,000 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,900	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,900	×72回	ボーナス なし
¥13,800	×36回	ボーナス 30,000×6回
¥23,800	×24回	ボーナス 20,000×4回

アクセス No.B01007

- PC-9801RX21(80286+V30、1MB5×2FDD、HDD内蔵可能) ……… ¥338,000
- PC-TV454(0.35ピッチ、S端子、文字ビデオボードTV回転台、リモコン) ¥128,300
- EMJ-4000L(EMS対応、メモリ管理ソフト付、4MB増設RAMボード) ……… ¥59,800
- TRUST 40S(場所を取らない内蔵型40MBHDD、日本テクサ) ……… ¥118,000
- PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3)アプリケーション用インスツール) ……… ¥9,800
- 一太郎 Ver4.3(MS-DOS版、拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) ……… ¥58,000
- AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可) ……… ¥94,800
- お得なパックII(カラーリボン×2、マルチタイムリボン×1、A4カット紙200枚) …プレゼント中
- インクリボン１年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥806,700 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥13,100	×36回	ボーナス 30,000×6回
¥26,200	×24回	ボーナス なし
¥17,800	×24回	ボーナス 50,000×4回

アクセス No.B01009

- PC-9801RX21(80286+V30、1MB5"×2FD、HDD内蔵可能) ……… ¥338,000
- PC-TV454(0.35ピッチ、S端子、文字放送ビデオボードTV回転台リモコン、NEC) ……… ¥128,300
- AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可) ……… ¥94,800
- お得なパックII(カラーリボン×2、マルチタイムリボン×1、A4カット紙200枚) …プレゼント中
- インクリボン１年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
- PC-9872R(NEC純製品マウス) ……… ¥10,000
- マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ………プレゼント中
- PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インスツール) … ¥9,800
- SOUND ORCHESTRA-V(ステレオサウンドボード、ADPCM付、EMS対応) ¥35,000
- SOUND MUSICIAN(サウンドオーケストラ用譜面入力ソフト) … ¥25,000
- ADVANCED RUN／C(C) ……… ¥29,800
- The CARD3＋(入力データのチェック機能強化、他アプリのデータを直接読み書き) ¥48,000
- 一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可、ワープロソフト) … ¥58,000
- シムシティ ……… ¥9,800
- 機甲師団 ……… ¥9,500
- 遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) ¥12,800

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥808,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 35,000×12回
¥10,900	×72回	ボーナス なし
¥15,400	×36回	ボーナス 20,000×6回
¥20,300	×24回	ボーナス 40,000×4回

EPSON PC-386M-STD

アクセス No.B01115

- PC-386M-STD(386SX16MHzメモリ640KB3.5"×2) ……… ¥328,000
- CR-4000(見易いノングレア0.31カラー、アンバー・グリーン切換可、EPSON) ……… ¥94,800
- AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可) ……… ¥94,800
- お得なパックII(カラーリボン×2、マルチタイムリボン×1、A4カット紙200枚) …プレゼント中
- インクリボン１年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
- PC-286P03(日本語MS-DOS／Ver3.1) ……… ¥18,000
- 一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリとして可、ワープロソフト) … ¥58,000
- ポピュラス ……… ¥9,800
- プロミストランド(ポピュラス必要) ……… ¥4,800

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥608,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,800	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥8,200	×72回	ボーナス なし
¥10,700	×36回	ボーナス 20,000×6回
¥20,300	×24回	ボーナス なし

買取り保証使用後3カ月

アクセス No.B01120

- PC-286BOOK-STD(CPU80C286、12MHz3.5"×2FDD) ……… ¥258,000
- AP-600PC(熱転写24ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字／秒) ……… ¥64,800
- インクリボン１年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
- お得なパックII(カラーリボン×2、マルチタイムリボン×1、A4カット紙200枚) …プレゼント中
- 一太郎dash(豊富なバリエーションが楽しめる日本語ワープロソフト) ¥39,000

5年保証　初期不良　返品交換

標準価格 ¥361,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,900	×72回	ボーナス なし
¥6,000	×36回	ボーナス 15,000×6回
¥9,000	×24回	ボーナス 20,000×4回
¥12,300	×24回	ボーナス なし

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

SHARP

X68000 SUPER HD

アクセス No.B01605

- CZ-623CTN(メインメモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載) ……￥498,000
- CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付) ……￥135,000
- CZ-240BS(スケジュール、住所録、メモ等文房具感覚の便利ツール) …￥ 14,800
- PA-8600(今な必携！SHARP電子手張。海外旅行中の¥計算機能付) ……￥ 28,000
- PA7C41(国語辞書カード) ……￥ 16,000
- AP-900(熱転写48ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字／秒) ……￥ 92,800
- シャープ用プリンタケーブル ……￥ 8,800
- 銀河英雄伝説 II ……￥ 9,800
- ラグーン ……￥ 8,800
- 遙かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) ￥ 12,800
- X68000フェア(プレゼントの中からお好きなものを1つお選び下さい。)……プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ￥824,800 ➡ IPL特別価格

￥5,000	×72回	ボーナス	38,300×12回
￥11,400	×72回	ボーナス	なし
￥15,000	×36回	ボーナス	27,600× 6回
￥28,400	×24回	ボーナス	なし

全国無料配達

アクセス No.B01607

- CZ-623CTN(メインメモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載) ……￥498,000
- CZ-613DTN(15インチ、0.31ピッチ、2スピーカ、チルトリモコン付) …￥135,000
- CZ-8PG1(10インチ24ドットカラー漢字プリンタ) ……￥130,000
- インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
- CZ-251BS(画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる。) ￥ 39,800
- CZ-221HS(NEW Printshop様々なカードなどを自由に作成) ……￥ 19,800
- CZ-236GS(グラフィックライブラリー、冬春用) ……￥ 8,800
- サイバリオン ……￥ 8,800
- クォース ……￥ 6,800
- X68000フェア(プレゼントの中からお好きなものを1つお選び下さい。)……プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ￥847,000 ➡ IPL特別価格

￥6,700	×72回	ボーナス	30,000×12回
￥ 9,900	×60回	ボーナス	20,000×10回
￥11,700	×72回	ボーナス	なし
￥15,200	×36回	ボーナス	30,000× 6回

当社独自の5年間完全保証

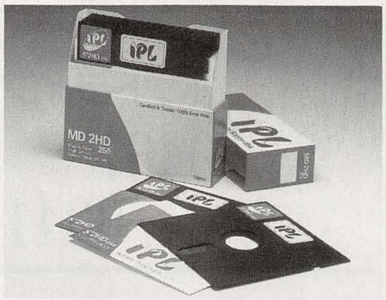
アクセス No.B01606

- CZ-623CTN(メインメモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDO搭載)……￥498,000
- CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付) ……￥135,000
- CM-32L(LAサウンド・モジュール) ……￥ 69,000
- CZ-252MS(MIDIマルチレコーディングソフト) ……￥ 28,800
- CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるミュージックソフト) ……￥ 28,800
- CZ-6BMI(MIDIボード、SHARP)……￥ 26,800
- CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなるサイバースティックアナログ)…￥ 23,800
- X68000フェア(プレゼントの中からお好きなものを1つお選び下さい。)……プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ￥810,200 ➡ IPL特別価格

￥6,400	×72回	ボーナス	30,000×12回
￥ 8,000	×72回	ボーナス	20,000×12回
￥15,000	×36回	ボーナス	27,500× 6回
￥19,500	×36回	ボーナス	なし



独自に開発したキーボードレッスン用ソフトプログラムです。使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。無料でお付けしています。

X68000 EXPERT II

アクセス No.B01601

- CZ-603CBK(メモリ2MB、複数のウインドウを同時にオープン可) ……￥338,000
- CZ-605DBK(15インチ0.39ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付) ……￥115,000
- X68000フェア(プレゼントの中からお好きなものを1つお選び下さい。)……プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ￥453,000 ➡ IPL特別価格

￥5,100	×48回	ボーナス	20,000× 8回
￥10,800	×36回	ボーナス	なし
￥10,500	×24回	ボーナス	30,000× 4回
￥ 6,200	×72回	ボーナス	なし

アクセス No.B01602

- CZ-603CBK(メモリ2MB、複数のウインドウを同時にオープン可) ……￥338,000
- CZ-613DBK(15インチ0.31ピッチ2スピーカ、TV、チルト台、リモコン付) ……￥135,000
- CZ-245LS(ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ) ……￥ 44,800
- Z's STAFF PRO 68(豊富な編集機能のグラフィックツール) ……￥ 58,000
- X68000フェア(プレゼントの中からお好きなものを1つお選び下さい。)……プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ￥575,800 ➡ IPL特別価格

￥4,600	×72回	ボーナス	20,000×12回
￥ 8,000	×72回	ボーナス	なし
￥10,400	×36回	ボーナス	20,000× 6回
￥19,800	×24回	ボーナス	なし

アクセス No.B01604

- CZ-603CBK(メモリ2MB、複数のウインドウを同時にオープン可) ……￥338,000
- CZ-603DBK(超高解像度0.31ドット14"チルト台付) ……￥ 84,800
- CZ-6BM1(MIDIボード、SHARP) ……￥ 26,800
- CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるミュージックソフト) ……￥ 28,800
- CZ-213MS(マウスを使った簡単操作の演奏用ミュージックツール) …￥ 18,800
- CZ-214MS(SOUND PRO 68K) ……￥ 15,800
- CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ) ……￥ 17,800
- AP-900(熱転写48ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字／秒) ……￥ 92,800
- お得なパック II(カラーリボン×2、マルチタイムリボン×1、A4カット紙200枚) …プレゼント中
- インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
- プリンタケーブル ……￥ 8,800
- X68000フェア(プレゼントの中からお好きなものを1つお選び下さい。)……プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ￥632,400 ➡ IPL特別価格

￥5,000	×72回	ボーナス	23,200×12回
￥ 8,900	×72回	ボーナス	なし
￥10,300	×36回	ボーナス	30,000× 6回
￥22,100	×24回	ボーナス	なし

➡ 9 ケ月先からお支払いOK

X68000 PRO II

アクセス No.B01603

- CZ-653CBK(メインメモリ1MB、複数のウインドウを同時にオープン可) ￥285,000
- CZ-604DBK(スピーカ付14"0.31ドットアナログカラーCRT) ……￥ 94,800
- X68000フェア(プレゼントの中からお好きなものを1つお選び下さい。)……プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ￥379,800 ➡ IPL特別価格

￥5,800	×36回	ボーナス	20,000× 6回
￥ 5,300	×72回	ボーナス	なし
￥ 9,100	×36回	ボーナス	なし
￥ 9,800	×24回	ボーナス	20,000× 4回



IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

FUJITSU FM TOWNS

アクセス No.B01500

品名	価格
FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力機能CD-ROM装備3.5"×2FDD)	¥378,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー付、JIS配列)	¥30,000
システムソフトウェア(B276A010)	¥20,000
日本語MS-DOSV3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16,000、体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン)	プレゼント中
TOWNSプレゼント(フライトジャンパー)	プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥535,800 ➡ IPL特別価格

¥5,300	×72回	ボーナス なし
¥9,100	×36回	ボーナス なし
¥13,100	×24回	ボーナス なし
¥8,700	×36回	ボーナス 20,000× 6回

アクセス No.B01520

品名	価格
FMTOWNS-80H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2、80MBHDD内蔵)	¥623,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー付JIS配列)	¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成等CD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥58,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須)	¥28,000
Lotus1-2-3(超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥98,000
英検3級合格コース(過去の問題を徹底的に分析。実際の試験と同じ形式で出題)	¥65,000
速読くん(速読術で学習効率アップ!! ビジネスマン、学生必携)	¥38,000
シムシティ	¥8,800
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16,000、体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン)	プレゼント中
TOWNS プレゼント(フライトジャンパー)	プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥1,143,400 ➡ IPL特別価格

¥7,800	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥13,300	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥27,700	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B01510

品名	価格
FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2)	¥378,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー付、JIS配列)	¥30,000
FMT-401(MIDIボード、本体スロットに直接装着可)	¥35,000
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ)	¥29,800
CDグラフィックプレイヤー(市販のCDグラフィックス対応ソフト)	¥4,000
システムソフトウェア(TOWNSシステムソフトウエア V1.1)	¥20,000
CZ-603CBK(メモリ2MB、複数ウインドウを同時にオープン可)	¥338,000
CZ-605DBK(15インチ、0.39ピッチ2スピーカー、チルトリモコン付)	¥115,000
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16,000、体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン)	プレゼント中
TOWNS プレゼント(フライトジャンパー)	プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥1,039,600 ➡ IPL特別価格

¥7,400	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥12,400	×72回	ボーナス なし
¥16,300	×36回	ボーナス 30,000× 6回



ビギナーズホットライン
0467 24-0941

アクセス No.B01511

品名	価格
FMTOWNS-40H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装置3.5"×2、40MBHDD内蔵)	¥473,000
FMT-DP532(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー付、JIS配列)	¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
FMPR-203TI(トラクタユニット)	¥8,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
FMSC-611G(A4サイズ1677万色フルカラー対応で表現可能)	¥198,000
FMCBL602(FMSC-611C用スキャナケーブル)	¥6,500
FMT-352(数値演算プロセッサ)	¥120,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥40,000
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥58,000
TOWNS PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
ポピュラス	¥12,800
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16,000、体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン)	プレゼント中
TOWNSプレゼント(フライトジャンパー)	プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥1,227,100 ➡ IPL特別価格

¥9,200	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥12,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥15,200	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥30,100	×36回	ボーナス なし

製品の買取り保証

IPLで購入使用後、1年間買取り金額に基づいて高額で買取り、下取りいたします。

アクセス No.B01502

品名	価格
FMTOWNS-20F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2)	¥323,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー付JIS配列)	¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用)	プレゼント中
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
初めての旅行英会話(海外旅行ですぐに役立つ)	¥9,700
遙かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
おしゃれクッキング(800種以上の料理の作り方、材料、コツ、取り合わせ)	¥14,800
Clear Mind(下口雄山の集中力開発)	¥19,800
日本語MS-DOSV3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
一太郎Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト、バージョンUPシール付)	¥58,000
Lotus1-2-3(超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥98,000
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16,000、体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン)	プレゼント中
TOWNS プレゼント(フライトジャンパー)	プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥760,700 ➡ IPL特別価格

¥4,800	×72回	ボーナス 35,000×12回
¥7,300	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥26,500	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B01501

品名	価格
FMTOWNS-2H(32ビットCPU強力AVCD-ROM装備3.5"×2、40MBHDD内蔵)	¥548,000
FMT-DP532(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB205(TOWNSテンキー付、親指配列)	¥30,000
FMPR-302G(漢字プリンタ15インチ)	¥128,000
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用)	プレゼント中
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
システムソフトウェア(B276A010)	¥20,000
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成などCD-ROM対応機能日本ワープロソフト)	¥58,000
Lotus1-2-3(超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥98,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥49,000
PV-A24VM5(高速2400bps、MNPクラス5、専用回線、同期通信可)	¥44,800
富士通HABITAT Ver2(32ビット、CD-ROMならではのネットワーク)	¥6,800
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16,000、体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン)	プレゼント中
TOWNS プレゼント(フライトジャンパー)	プレゼント中

5年保証　初期不良　返品交換　出張

標準価格 ¥1,136,400 ➡ IPL特別価格

¥8,300	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,000	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥22,900	×36回	ボーナス なし

FM TOWNS FM TOWNSお買い求めの方に！

フライトジャンパー＆ヘッドホンプレゼント!!



Panasonic
RP-F5…¥16,000



カラダを揺さぶるような超重低音。CDで自分の好きな音楽も体感できる。ゲームはさらに迫力のリアル感!!

代替機の無料貸出　5年間完全保証　初期不良交換3カ月保証　返品・交換保証　全国出張サービス　キーボードレッスン　添削付通信教育講座　オリジナルディスケット

HOW TO ORDER

お申し込み方法

＊18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

●ハガキの場合

下記の要項をご記入の上、ご送付ください。すぐに対応いたします。

①住所
②氏名・年齢
③電話番号
④アクセスナンバー
⑤オリジナルプラン
（製品名・機種名明記）
⑥支払い方法
●月々のお支払金額×回数
●ボーナス時のお支払い金額

248
鎌倉市雪の下4-1-12
㈱IPL商品管理部
ベーマガ係

※お手持ちの機種を下取りに出して、買い換え等もお気軽にご相談下さい。

●FAXの場合

左記のハガキの要項を明記の上ベーマガ係までご送信ください。FAXは24時間お申し込み可能です。

FAX番号 ―――――― 0467-24-0561

●お電話の場合

全国のIPL EXPRESSへどうぞ。
月曜日～土曜日AM10：00～PM8：00

鎌倉本社……0467-24-7511　札　幌……011-621-1444
銀　座……03-541-3058　仙　台……022-266-0531
青　山……03-470-0061　広　島……082-293-7881
大　阪……06-311-2736　福　岡……092-481-2644

●サポートデスク

ビギナーズホットライン（初心者の方の相談窓口）……0467-24-0941
テクニカルホットライン（コンピュータ上の問題解決窓口）…0467-24-2040
メンテナンス部（代替機・初期不良・返品交換・買い換え等）……0467-24-0453

お支払い方法

●クレジットの場合

専用のお申し込み用紙をお送りいたしますので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送ください。手続き完了次第、製品を発送いたします。

●現金書留の場合

現金書留の場合は、おつり銭のないように、又、切手でのご送金はご遠慮ください。

●銀行振り込みの場合のお振り込み先

取引銀行 （口座番号）	三菱銀行 鎌倉支店（普 4956791） 第一勧業銀行 鎌倉支店（普 1180564）
口座名	株式会社 アイピーエル
TEL	0467-24-7511（代）

●代金引換システム

製品到着時でのお支払いも承ります。
地域によってお受けできない場合もあります。

（キリトリ線）

↓上記以外のお申し込み方法（現金書留の場合にもご利用ください。）

お申し込み用紙

※18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

フリガナ		年齢
御氏名	㊞	才
住所 （TEL）	〒 TEL（　　）	
フリガナ		
勤務先 （学校名）		
住所 （TEL）	〒 TEL（　　）	

●購入セットのアクセスNo.
（例：アクセスNo.B00000）

●お申し込みの雑誌名

●月々のお支払金額×回数　¥　×　回

●ボーナス時のお支払い金額　¥　×　回

●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品又は、単品でお求めになりたい製品
（メーカー名・機種名を明記）

●購入希望の独自の組み合わせプラン
（メーカー名・機種名を明記）

●月々のご希望お支払い金額×回数　¥　×　回

●ボーナス払いのご希望金額　¥　×　回

●御意見・御要望

製品についてご不明な点は、ビギナーズホットラインまでお問合せ下さい。

上記の申し込み用紙に記入の上封筒（銀行振り込みや代金引換えの場合）、もしくは現金書留にてお申し込み下さい。クレジットでお買い求めのお客様は、ご希望のお支払い回数、ボーナス払いの有無、お支払い開始希望月をご記入の上お申し込み下さい。到着しだい当社より計算書をご送付いたします。

あっ!!ウェーブ・アイだ!!

WAVE EYE WINDOWS SYSTEM Ver.

SHOP　INFORMATION　STAFF　TEL　TIME　DATA　ADVICE

あなたに合ったアドバイスのできるお店だけがパソコン専門ショップと呼べるのです。

パソコン専門ショップウェーブ・アイ大和店 ☎0462-63-9898

DATA

機種毎に専門スタッフを揃えて万全体制でおまち致しております。



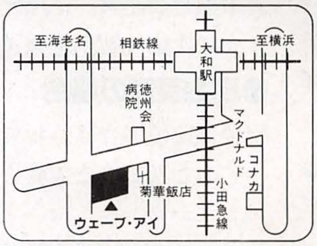
●ウェーブ・アイはただの専門店ではありません。
それは、多様化する機種にそれぞれの専門スペシャリストが、ホビーからビジネスまで優しくアドバイスしてくれるからです。
また、スペシャリストならではの知識で、どんな高度な質問でもお答えいたします。
まさに初心者から上級者まで十分満足して頂ける親切ショップです。

ゆったりとした広いフロア&豊富な品揃え。

●まず、来店して「ビックリ！」するのは、フロアーの広さと品揃えの豊富さ！
お客様の探していた品物が必ず見つかります。

ぜひ、御来店して頂きたい。親切ショップです。

●まだまだ、文章では伝えきれないことが一杯!!ワープロスクールあり、FM-LABあり！ひろびろ、ゆったりの駐車場完備!!お車でのご来店もも大歓迎。パソコン通信でもお馴染みの名物店長がお待ちしております。



パソ
DA
湘
●ま中つ常人お
駅
●Jび

パソコン&AV専門ショップウェーブ・アイ湘南台店

DATA

とにかく「若い！」スタッフがお待ち致しております。

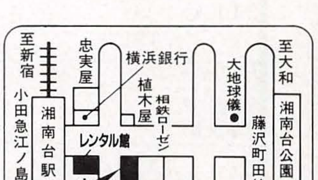
●センス満点！感じのいいスタッフが親切に対応致します。
もちろん知識もバッチリ！お気軽にお声をかけて下さい。
具体的な「使い易さ」と「目的」に合ったプランをアドバイスさせていただきます。

お買い換えを考えている方は是非！

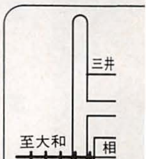
●在庫バッチリ！の中古品コーナーは、又お客様のハードの下取り・買い取りも行っております。
少ないご予算で新機種にバージョンアップ！
いつでもお客様のことを考えた結果です。

さらに充実！パソコンソフト！

●ソフトの品揃えの豊富さは、パソコン雑誌の売上ランキングに入るほど！じっくり品定めをして下さい。



☎0466-43-1771



☎045

NECマイコンプラザ・富士通FM

ここがすご〜い！

お届けは

全国無料配送！

「こんなに安いのに？」と疑問でしょうが、送料はいりません。（但し、5万円以下の商品または離島にお住まいの方は別料金となります。）

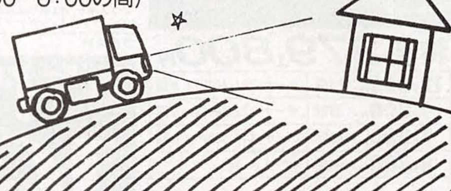


配達日指定OK！

留守がちのあなたのために、ご都合に合わせて配達します。もちろん日曜・祭日も大丈夫！

夜間配達もOK！

日中留守がちなのは当たり前、そういう方には、夜間配達も可能になりました。（PM6：00〜8：00の間）



etc.

お見積りサービス！

ウェーブ・アイのプランではいやだ！という方は、どうぞご自分のベストプランを作って下さい。すぐにお見積りを致します。お電話又はFAX何でも結構です。

下取り・買取りもOK！

お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買替えができます。

メンテナンスは

安心の2倍保証！

メーカー保証書 ＋ ウェーブ・アイ保証書

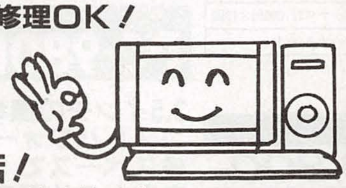
メーカー保証＋ウェーブ・アイ保証で2倍の安心。

2ヶ月以内の故障は新品交換！

新品交換の期間を2ヶ月に延長、安心してお使い下さい。

FM-TOWNSなら出張修理OK！

TOWNSは全国出張サービスを致しております。万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。



NEC保守サービス認定店！

メーカー承認のサービススタッフが迅速に修理致します。（但し、出張修理は致しません。）

メンテナンスキットプレゼント

ウェーブ・アイのお買得プランでお買上げの方にもれなくプレゼント！

- クリーニングディスク
- ブランクディスケット10枚
- クリーナーワックス
- 携帯用フロッピーケース

未来をクリエイトする

WAVE EYE ウェーブ・アイ

〒252 神奈川県藤沢市湘南台1−10−1

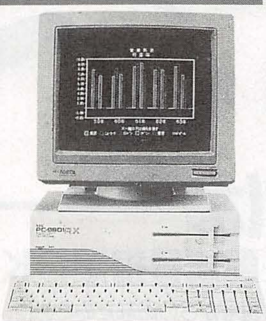
振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467（株）ウェーブ・アイ

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

メンテナンスキットプレゼント中

PC-9801

PC-9801RX21



**多彩なニーズに
コストパフォーマンスで
応える。
ベストセラーに裏付け
されたビジネス
標準マシン。**

プラン101　98RX21お買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	84,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	433,580円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス22,600円×4回
7,000円×36回	ボーナス15,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン102　98RX21初心者入門セット

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD862S(高解像度CRT,アンプ内蔵,スピーカ搭載)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
アシストレター(簡単日本語ワープロソフト)	9,700円
SS-10(ステレオサウンドボード,作曲用ソフト付)	19,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	578,080円

特価379,800円

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス37,400円×4回
9,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス17,500円×8回
8,300円×60回	ボーナス なし

プラン103　98RX21おもしろゲームセット　TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ,高解像度,チルト台付)	74,800円
SS-10(ステレオサウンドボード,作曲用ソフト付き)	19,800円
SRS-D3K(ウーファー12W,スピーカ13Wの大迫力スピーカシステム)	20,800円
XE-1AP(大人気アナログジョイパッド)	13,800円
サイレントメビウス(アドベンチャーゲーム)	14,800円
F-15ストライクイーグルII(フライトシュミレータゲーム)	10,800円
プリンス・オブ・ペルシャ(アクションゲーム)	8,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	522,180円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス36,000円×4回
9,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,800円×8回
8,200円×60回	ボーナス なし

プラン104　98RX21超お買得ワープロアートセット　TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ,高解像度,チルト台付)	74,800円
PC-PR150T(80桁,48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
p1Spirits(日本語ワープロソフト)	28,000円
GT-1000(A7サイズ,フルカラーハンディイメージスキャナ)	79,800円
#5220(スキャナ接続ケーブル)	7,500円
グラフィックソフト	サービス
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	613,880円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス28,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

プラン105　98RX21超お買得行動派セット

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ,高解像度,チルト台付)	74,800円
BJ-10V(80桁,48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
PC-9801N(16ビットCPUV30搭載)	248,000円
Little-F(外付け3.5インチシングルドライブ)	39,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
EZ-NOTE(日英ワープロ,データベース,グラフ,表計算,通信)	49,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	852,980円

特価559,800円

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス40,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

プラン107　98RX21本格ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
VP-2600PC(136桁高速カラー漢字プリンタ,シートフィーダ搭載)	145,000円
VP3000RC(リボンカートリッジ黒)	2,000円
VP3000CRC(カラーリボンカートリッジ)	3,000円
COMSTARZ2424/5(モデム,2400bps,MNPクラス5)	44,800円
SHD-40(小型,高速40MBハードディスク,インストールソフト付)	99,800円
EMJ-2000L(EMS対応2MB増設RAMボード)	32,800円
Lotus1-2-3R2.2J(本格表計算,データベース,グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
アシストコール(簡単通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	972,480円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス49,700円×6回
13,000円×48回	ボーナス31,400円×8回
11,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
13,300円×72回	ボーナス なし

PC-9801RS21



**80386SX搭載で
余裕の処理スピードを
実現した、高度な
ビジネスを
一層身近なものに。**

プラン108　98RS21お買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	526,780円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス35,900円×4回
7,000円×36回	ボーナス24,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン109　98RS21本格基ワープロセット　38%引

品名	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
BJ-130J(136桁,48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	198,000円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
EMJ-2000L(EMS対応2MB増設RAMボード)	32,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	825,880円

特価509,800円

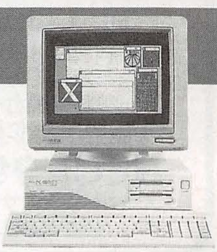
月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス36,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,900円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

時代に合わせて常
16&32ビ

**お申し込みは料金無料の
フリーコール又は、フリーダイヤルで！**

**0120-00-9898
0088-22-5555**

PC-9801ES2



**3.5インチの標準マシン。
コストパフォーマンスで
省スペースで
あなたの仕事を強力に
バックアップ。**

プラン112　98ES2純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	577,180円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス17,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン113　98ES2本格セット　TELにて

品名	価格
PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD881(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
PC-PR201/65A(136桁,カラープリンタ,明朝体アウトラインフォント)	215,000円
PC-PR201X-04(シートフィーダ,カット紙の連続給紙)	50,000円
SHD-40(小型,高速40MBハードディスク,インストールソフト付)	99,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	951,780円

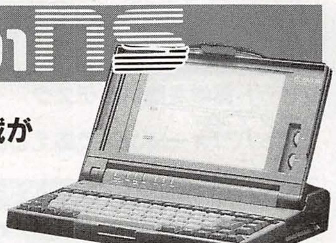
ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス38,500円×8回
10,000円×60回	ボーナス32,900円×10回
9,000円×72回	ボーナス26,900円×12回
13,400円×72回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE•EYE

PC-9801 ノートパソコン
PC-286 ノートパソコン

PC-9801NS



CPU80386SX搭載が高速処理をノートで実現した。

プラン123　98NSお買得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801NS(32ビットCPU80386SX搭載)	298,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンター)	74,800円
PC-9801N-19(プリンタ接続ケーブル)	7,500円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
フロッピーケース(100枚収納可能)	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	403,280円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス29,200円×4回
7,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,500円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン124　98NSお買得実戦セット　TELにて

品目	価格
PC-9801NS(32ビットCPU80386SX搭載)	298,000円
PC-PR150VH(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
EZ-NOTE(日英ワープロ、データベース、グラフ、表計算、通信)	49,800円
PC-9801N-06L(内蔵型モデムボード、2400bps、MNP5)	49,800円
PC-9801N-19(プリンタ接続ケーブル)	7,500円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
フロッピーケース(100枚収納可能)	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイお年賀キット	6,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	533,880円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
14,000円×24回	ボーナス30,900円×4回
9,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
8,700円×60回	ボーナス なし

プラン125　98NS-20初心者入門セット　TELにて

品目	価格
PC-9801NS-20(20MBハードディスク内蔵)	448,000円
PC-PR101TL3(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
PC-9801N-19(プリンタ接続ケーブル)	7,800円
Microsoft-Works(ワープロ、表計算、データベース)	40,000円
AW-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	586,580円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス27,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス21,800円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

プラン126　98NS-20お買得ビジネスセット　TELにて

品目	価格
PC-9801NS-20(20MBハードディスク内蔵)	448,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
PC-9801N-19(プリンタ接続ケーブル)	7,800円
PC-9801N-06L(内蔵型モデム、2400bps)	49,000円
EZ-NOTE(日英ワープロ、データベース、グラフ、表計算、通信)	49,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	650,380円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス34,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス18,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス17,800円×10回
9,500円×72回	ボーナス なし

PC-98HA



情報社会を慢遊しよう。みんなの、新ツール・HANDY98。いままで見たこともない、こ〜んなハンディパソコン

プラン130　HANDY98基本セット　TELにて

品目	価格
PC-98HA(A5ファイルサイズ、16ビットCPU-V50搭載)	198,000円
PS98-1203-X1(データ転送ソフト、9800シリーズにデータ転送)	5,000円
PC-98HA-17(RS-232Cケーブル)	4,000円
定価合計	207,000円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス13,000円×3回
5,000円×24回	ボーナス16,600円×4回
3,000円×30回	ボーナス20,000円×5回
5,400円×36回	ボーナス なし

プラン131　HANDY98拡張セット　TELにて

品目	価格
PC-98HA(A5ファイルサイズ、16ビットCPU-V50搭載)	198,000円
PC-98HA-01(ドッキングステーション、FDD1基搭載)	50,000円
PC-9801N-06L(モデムボード、2400bps)	49,000円
PC-PR150T(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
PC-98HA-18(プリンタ接続ケーブル)	5,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	サービス
定価合計	366,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,600円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

仕事に！遊びに！場所をタイプコンピューター

NOTE BOOK COMP

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

PC-9801N



ノートパソコンの標準。充実したアプリケーション。1M RAM Diskで余裕のビジネスシーンを実現。

プラン128　98NOTE超お買得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801N(16ビットCPUV30搭載)	248,000円
PC-PR101TL3(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
PC-9801N-19(プリンタケーブル)	7,800円
AW-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	332,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス19,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス13,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス15,700円×8回
4,700円×60回	ボーナス なし

プラン129　98NOTEゴルフコンペセット　TELにて

品目	価格
PC-9801N(16ビットCPUV30搭載)	248,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
PC-9801N-19(プリンタケーブル)	7,800円
COMPE(ゴルフコンペ管理プログラム)	24,590円
アシストレター(簡単ワープロソフト)	9,700円
ハイパー住所録	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
PC-9801N-21(T.B.GEARブランド、キャリングバック)	23,000円
AW-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	414,590円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス23,500円×4回
7,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス15,400円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

FM NoteBook



この一冊から「ノート」がパソコンになる。A4ファイルサイズ2.7kgにEMS対応の大容量メモリ2MB標準搭載

プラン134　FM-NoteBookお買得基本セット　TELにて

品目	価格
FMR-50NB1-A(ノート型パソコン)	238,000円
FMMO-211G(マウス)	20,000円
B282A101(日本語MS-DOSVer3.1)	18,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	276,000円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス21,100円×4回
5,000円×30回	ボーナス21,400円×5回
3,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン135　FM-NoteBookお買得オアシスセット　TELにて

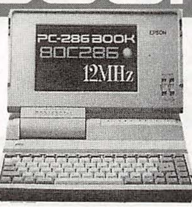
品目	価格
FMR-50NB1-A(ノート型パソコン)	238,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM50N711G(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
FM-OASYSV1.1(オアシスワープロソフト)	48,000円
FM-OASYS文字パターン48(毛筆体)	40,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	412,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス29,900円×4回
8,000円×30回	ボーナス25,200円×5回
6,000円×36回	ボーナス26,400円×6回
8,100円×48回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE•EYE

PC-286 BOOK



これが、ブックの本モノ。2FDDでなければ、ブックとは呼べない。

プラン132　286BOOKお買得通信セット　TELにて

品目	価格
PC-286BOOK-STD(16ビットCPU80C286.クロック12MHz)	258,000円
PCBMC(内蔵型モデムカード.2400bps)	32,800円
アシストコール(簡単通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	321,480円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス24,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス18,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス なし

プラン133　286BOOKお買得セット　TELにて

品目	価格
PC-286BOOK-STD(16ビットCPU80C286.クロック12MHz)	258,000円
EZ-NOTE(日英ワープロ.データベース.グラフ.表計算.通信)	49,800円
BJ-10V(80桁.48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	410,380円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス36,500円×4回
8,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス16,500円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

選ばないノート&ブック

UTER FAIR

受付時間

AM10:00▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢 0466(43)1775	静岡 0542(54)0696
札幌 011(771)4971	名古屋 052(581)4325
盛岡 0196(24)3172	大阪 06(362)5057
仙台 022(267)5371	広島 082(293)0811
新潟 0252(75)5076	福岡 092(481)0502
東京 03(226)9286	FAX 0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい 〈特価は税別〉

PC ONE



PC初のプリンター体型。ワープロのように手軽で、ワープロを超えた才能を発揮するパッケージPCの誕生です。

プラン136　PC-ONEお買得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-286LP-STD(16ビットCPU搭載、48ドット熱転写プリンタ内蔵)	298,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	318,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス20,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,700円×8回
5,700円×60回	ボーナス なし

プラン137　PC-ONEお買得ワープロセット　TELにて

品目	価格
PC-286LP-STD(16ビットCPU搭載、48ドット熱転写プリンタ内蔵)	298,000円
一太郎Ver4.3(本格ワープロソフト)	58,000円
アシストカルク(簡単表計算ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	385,700円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス27,800円×4回
7,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

PC-386 NOTE A



32ビットCPU386SX/16MHzの高速処理。機動力と処理能力をかね備えた32bitプロスペックノート

プラン138　386NOTE-Aお買得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	268,000円
PC-PR101TL3(80桁.24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
アシストレター(簡単ワープロソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	371,300円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス23,500円×4回
7,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン139　386NOTE-Aお買得通信セット　TELにて

品目	価格
PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	268,000円
PCNTMC(内蔵型モデムカード.2400bps)	32,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
アシストレター(簡単ワープロソフト)	9,700円
BJ-10V(80桁.48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	418,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス25,900円×4回
8,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス17,200円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

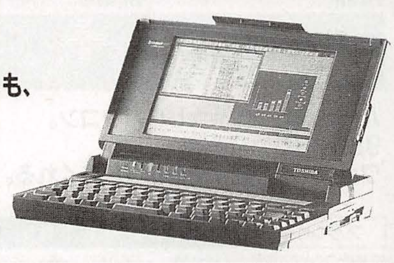
プラン141　386NOTE-Aお買得ビジネスマンセット　TELにて

品目	価格
PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	268,000円
PCNTHD20(内蔵型20MBハードディスクパック)	130,000円
BJ-10V(80桁.48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
EZ-NOTE(日英ワープロ.データベース.グラフ.表計算.通信)	49,800円
PCNTMC(内蔵型モデムカード.2400bps)	32,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
PCBCC2(キャリングケース)	17,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	596,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
7,000円×60回	ボーナス21,600円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

DynaBook



普通の人が、どこでも簡単に使える。ビジネスもプライベートも、一気に加速させるNEWダイナブックこれが、あなたのブックです。

プラン142　DynaBookGS001お買得基本セット　TELにて

品目	価格
J-3100GS001(16ビットCPU80C286.クロック12MHz)	198,000円
BJ-10V(80桁.48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PWS5453A(プリンタ接続ケーブル)	6,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	279,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス21,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス16,400円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン143　DynaBookSS002お買得基本セット　TELにて

品目	価格
J-3100SS002(鈴木亜久里直筆サイン入り)	228,000円
キャリングバック	サービス
定価合計	228,000円

限定品

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×12回	ボーナス25,800円×2回
8,000円×18回	ボーナス19,100円×3回
5,000円×24回	ボーナス21,200円×4回
5,900円×36回	ボーナス なし

プラン144　DynaBookSS02Eお買得基本セット　TELにて

品目	価格
J-3100SS02E(20MBハードディスク内蔵)	328,000円
BJ-10V(80桁.48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PWS5453A(プリンタ接続ケーブル)	6,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
キャリングバック	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	409,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス28,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス17,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス17,500円×8回
5,800円×60回	ボーナス なし

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

FM NoteBook ブックパソコン

DynaBook ブックパソコン

Book Computer J-3100SS

SX-WINDOW

次代のユーザーインターフェイスを象徴する"SX-WINDOW"搭載。マルチウインドウを駆使してX68000をコントロールする、まったく新しいシーンと出会えます。

X68000 PRO II



拡張性にすぐれた
ハイコスト
パフォーマンス。

プラン156 X68PRO2お買得基本セット TELにて

品名	価格
CZ-653C	285,000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	84,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	369,800円

ウェーブ・アイ特価

電話にてお問い合せ下さい。

に満足!!遊び心一杯!!
ソコン!!!

受付時間

AM10:00▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい <特価は税別>

プラン157 X68PRO2お買得MIDIセット TELにて

品名	価格
CZ-653C	285,000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	84,800円
AP-600(80桁,24ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	62,800円
＃8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
MT-32(音源モジュール)	64,800円
SRS-D3K(ウーファー12W、スピーカ13Wの大迫力スピーカシステム)	20,800円
Mu-1B(MIDI対応ミュージックソフト,MIDIインターフェイス付)	39,800円
MSC-15(MIDI接続ケーブル)2本	1,800円
ジェミニウイング	8,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	578,780円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス17,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス19,200円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン158 X68PRO2お買得グラフィックセット TELにて

品名	価格
CZ-653C	285,000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	84,800円
AP-900(80桁,48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	92,800円
＃8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
Z'sSTAFFPRO-68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
Z'sTriphony	39,800円
GT-1000(A7サイズ,フルカラーハンディイメージスキャナ)	79,800円
＃5220(スキャナ接続ケーブル)	7,500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	657,880円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス40,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,800円×10回
9,500円×72回	ボーナス なし

プラン159 X68PRO2・HD・お買得ビジネスセット TELにて

品名	価格
CZ-663C(40MBハードディスク内蔵)	395,000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	84,800円
VP-1600(136桁漢字プリンタ,シートフィーダ搭載)	123,000円
＃8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
Kamikaze(表計算,データベース,グラフ作成)	68,000円
Hyperword(インテリジェント日本語ワープロソフト)	39,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	23,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	773,580円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス45,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス32,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,300円×10回
11,200円×72回	ボーナス なし

X68000 EXPERT II

見はてぬ夢の象徴。
次代のインテリジェンス、"SX-WINDOW"搭載。

プラン160 X68EXPERT2お買得基本セット TELにて

品名	価格
CZ-603C	338,000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	84,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	422,800円

ウェーブ・アイ特価

電話にてお問い合せ下さい。

プラン161 X68EXPERT2お買得ミュージックセット TELにて

品名	価格
CZ-603C	338,000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	84,800円
MT-32(音源モジュール)	64,800円
SRS-D3K(ウーファー12W、スピーカ13Wの大迫力スピーカシステム)	20,800円
SX-68K(MIDIインターフェースボード)	19,800円
MusicPRO-68K(MIDI対応楽譜編集演奏ソフト)	28,800円
MusicStudio(MIDIマルチレコーディングソフト)	25,800円
ソングライブラリィ(101曲)	8,800円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13,800円
機甲師団	9,500円
クウォース	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	624,680円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス15,000円×6回
12,000円×48回	ボーナス22,400円×8回
10,000円×60回	ボーナス22,600円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン162 X68EXPERT2実戦グラフィックセット TELにて

品名	価格
CZ-603C	338,000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	84,800円
IO-735X(136桁,高品位カラーインクジェットプリンタ)	248,000円
IO-73CX(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
Z'sSTAFFPRO-68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
Z'sTriphony	39,800円
GT-1000(A7サイズ,フルカラーハンディイメージスキャナ)	79,800円
＃5220(スキャナ接続ケーブル)	7,500円
機甲師団	9,500円
NANIOUS	8,700円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	884,280円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス43,100円×6回
12,000円×48回	ボーナス32,200円×8回
10,000円×60回	ボーナス27,600円×10回
12,700円×72回	ボーナス なし

X68000 SUPER HD

プラン163 X68000SUPER〔HD〕純正基本セット TELにて

品名	価格
CZ-623C-TN(80M、HDD内蔵)	498,000円
CZ-613D-TN(ドットピッチ0.31ミリ、超高精細度CRT)	135,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	633,000円

ウェーブ・アイ特価

電話にてお問い合せ下さい。

プラン164 X68000SUPER-HD本格ミュージックセット TELにて

品名	価格
CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)	498,000円
CZ-613D-TN(TV内蔵、ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT)	135,000円
AP-850(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	94,800円
＃8226(プリンタケーブル)	6,800円
CM-32L(MIDIサウンドモジュール)	69,000円
SX-68M(MIDIインターフェースボード)	19,800円
Music-PRO68K[MIDI](楽譜編集、演奏ソフト)	28,800円
Music-STUDIO-PRO68K(マルチレコーディングソフト)	25,800円
ソングライブラリィ(101曲収納)	8,800円
ラグーン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	909,800円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
18,000円×36回	ボーナス31,900円×6回
14,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
11,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
13,300円×72回	ボーナス なし

プラン165 X68000SUPER-HDお買得ビジネスセット TELにて

品名	価格
CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)	498,000円
CZ-613D-TN(TV内蔵、ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT)	135,000円
VP-2050C(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	154,000円
＃8226(プリンタケーブル)	6,800円
Kamikaze(表計算、データベース、グラフ作成)	68,000円
Hyperword(インテリジェントワープロソフト)	39,800円
ラグーン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
DS-20(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	25,500円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構付)	23,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	973,100円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス30,100円×6回
15,000円×48回	ボーナス27,600円×8回
12,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
14,300円×72回	ボーナス なし

プラン166 X68000SUPERHD本格アートセット TELにて

品名	価格
CZ-623C-TN(80MBハードディスク内蔵)	498,000円
CZ-613D-TN(TV内蔵、ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT)	135,000円
AP-850(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	92,800円
＃8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
Z'sSTAFFPRO-68K(グラフィック作成ソフト機能)	58,000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピューターグラフィックツール)	58,000円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーイメージスキャナー)	79,800円
＃5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
SIM-CITY(シミュレーションゲーム)	9,800円
ナイトアームズ(シューティングゲーム)	9,700円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2,980円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,042,980円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス42,100円×6回
15,000円×48回	ボーナス37,000円×8回
12,000円×60回	ボーナス34,700円×10回
15,400円×72回	ボーナス なし

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

WAVE EYE X68000

WAVE EYE FM TOWNS

FM TOWNS-20F



SCSIインターフェイス標準装備。3.5インチFDD×2基のスタンダードマシン。

プラン167　TOWNS-20Fお買得基本セット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載, FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード, テンキー付)	30,000円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	436,580円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス32,100円×4回
8,000円×30回	ボーナス27,100円×5回
7,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
8,300円×48回	ボーナス なし

プラン168　TOWNS-20F家族だんらんカラオケセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載, FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	69,800円
FMT-KB101(JISタイプキーボード)	20,000円
FMT-SP101(アンプ内蔵2ウェイ25W+25Wの大迫力スピーカ)	29,800円
CDグラフィックスプレーヤ(CDVソフト演奏ソフト)	4,000円
カラオケ楽園(カラオケソフト, ポップス編)	9,800円
カラオケ楽園(カラオケソフト, ロック編)	9,800円
カラオケ楽園(カラオケソフト, ニューミュージック編)	9,800円
カラオケ楽園(カラオケソフト, 演歌編)	9,800円
F-VX85(高級マイク)2本	23,200円
遙かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
プロ野球ファミリースタジアム'90	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	533,580円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
7,600円×72回	ボーナス なし

プラン169　TOWNS-20Fお買得通信セット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載, FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード, テンキー付)	30,000円
PV-A24VM5(モデム, 2400bps, MNPクラス5)	44,800円
Habitat V2(ビジュアルパソコン通信ソフト)	6,800円
TownsVNET-V1.1-L20(高機能通信ソフト)	18,000円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	23,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	558,980円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,300円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン170　TOWNS-20Fお買得ミュージシャンセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載, FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	69,800円
FMT-KB101(JISタイプキーボード)	20,000円
SRS-150EX(防磁型, アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
Music-PRO-TOWNS(楽譜編集, 演奏ソフト)	19,800円
TOWNS-SOUND(サウンド作成ツール)	28,000円
F・BASIC386V1.1L21(プログラム言語)	25,000円
三国志II	16,800円
ランスII(アドベンチャーゲーム)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	537,980円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス40,000円×4回
9,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス19,000円×8回
8,500円×60回	ボーナス なし

プラン171　TOWNS-20F実戦ワープロセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載, FDD2基)	323,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.31ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	118,000円
FMT-KB105(JISタイプキーボード, テンキー付)	30,000円
BJ-10V(80桁, 48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
PRINT-BOY(プリンタ接続インターフェース)	24,800円
FM-OASYS[FD](本格オアシスワープロソフト)	55,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
遙かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	23,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	760,180円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス39,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
10,600円×72回	ボーナス なし

プラン172　TOWNS-20F本格ミュージックセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載, FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード, テンキー付)	30,000円
FMT-402(MIDIインターフェース)	35,000円
Music-PRO-TOWNS、MIDI、(楽譜編集演奏ソフト)	39,800円
MT-32(音源モジュール)	64,000円
SRS-150EX(防磁型, アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
プロ野球ファミリースタジアム'90	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	607,900円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,600円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

プラン173　TOWNS-20Fお買得ワープロアートセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載, FDD2基)	323,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ, 高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード, テンキー付)	30,000円
AP-900PC(80桁, 48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
PRINT-BOY(プリンタ接続インターフェース)	24,800円
ハイパー遊名人(新世代ビジュアルワープロ)	42,000円
TOWNS-PAINT(高機能グラフィック作成ソフト)	38,000円
GT-1000(A7サイズ, カラーイメージスキャナ, 自動読取機構付)	79,800円
♯5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
DPS-SG(アドベンチャーゲーム)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	750,280円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス35,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス22,900円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

FM TOWNS-10F



一層おもとめ易くなった！メインメモリ2MBで余裕の処理を実現

プラン174　TOWNS-10F超お買得基本セット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-10F(32ビットCPU80386搭載, FDD1基)	298,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	69,800円
FMT-KB101(JISタイプキーボード)	20,000円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
DPS-SG(アドベンチャーゲーム)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	408,380円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス26,300円×4回
8,000円×30回	ボーナス22,400円×5回
6,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,800円×48回	ボーナス なし

プラン175　TOWNS-10F超お買得ゲームセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-10F(32ビットCPU80386搭載, FDD1基)	298,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード, テンキー付)	30,000円
XE-1AP(人気No1, アナログジョイパッド)	13,800円
SRS-150EX(防磁型, アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ラストサバイバー	9,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	32,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	502,580円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス31,600円×4回
8,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
7,900円×60回	ボーナス なし

ウェーブ・アイがタウン

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

FM TOWNS-40H



40MBハードディスク内蔵、メインメモリ2MB標準装備で新しいコミュニケーションが始まる。

プラン176　TOWNS-40Hお買得基本セット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード, テンキー付)	30,000円
遙かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	599,380円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,600円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

プラン177　TOWNS-40H簡単ワープロアートセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード, テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁, 24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
G5(ワープロソフト, グラフィック作成機能付)	38,000円
SIM-CITY	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4カット紙)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	710,780円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス19,500円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE・EYE

'90年代はハイパーメディア

FM TOWNS-80H



85MBハードディスク内蔵の
シリーズ最高位機種

プラン180 TOWNS-80Hお買得基本セット TELにて

品目	価格
FM-TOWNS-80H(85MBハードディスク搭載)	623,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT)	118,000円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
遙かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	797,580円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
16,000円×36回	ボーナス23,600円×6回
12,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
9,000円×60回	ボーナス24,800円×10回
11,400円×72回	ボーナス なし

プラン181 TOWNS-80H本格ビジネスセット TELにて

品目	価格
FM-TOWNS-80H(85MBハードディスク搭載)	623,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT)	118,000円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
PC-PR201/60A(136桁,高速カラー漢字プリンタ)	158,000円
PC-PR201GS-01(トラクタフィーダ,連続紙の給紙)	15,000円
PC-PR201GS-04(シートフィーダ,カット紙の連続給紙)	30,000円
PC-PR201GS-01(マルチストライクリボンカートリッジ)	2,500円
Lotus1-2-3R2.2J(表計算,データベース,グラフ作成)	98,000円
FM-OASYS(HD)(本格日本語ワープロソフトオアシス)	58,000円
B276A100(日本語MS-DOSV3.1)	18,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
PRINT-BOY(プリンタ接続インターフェイス)	24,800円
ワープロ検定教本3級(日商ワープロ検定)	1,200円
実務に役立つオアシスドリル集	1,200円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,232,480円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
25,000円×36回	ボーナス35,900円×6回
20,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
15,000円×60回	ボーナス32,400円×10回
17,700円×72回	ボーナス なし

FM TOWNS 2F



使いやすさ、
機能でさらに
パワーアップした。

プラン182 TOWNS-2F超お買得基本セット TELにて

品目	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載,FDD2基)	378,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNS-システムV1.1L30)	20,000円
遙かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
AYA	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	523,380円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス23,400円×4回
6,000円×30回	ボーナス22,200円×5回
5,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
6,400円×48回	ボーナス なし

プラン183 TOWNS-2F超お買得ハビタットセット TELにて

品目	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載,FDD2基)	378,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1L30)	20,000円
PV-A24VM5(モデム,2400bps,MNPクラス5)	44,800円
HabitatV2(ビジュアルパソコン通信ソフト)	6,800円
続ダンジョンマスター,カオスの逆襲	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	23,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	615,980円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス37,300円×4回
8,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン184 TOWNS-2F超お買得ワープロアートセット

品目	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載,FDD2基)	378,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNS-システムV1.1L30)	20,000円
FMPR-204B(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
XE-1AP(人気No1,アナログジョイパッド)	13,800円
G5(ワープロソフト,グラフィック作成機能付)	38,000円
ランスII(アドベンチャーゲーム)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	23,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	700,380円

特価379,800円

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

贈るズワールド

受付時間 AM10:00▶PM9:00 電話一本即納!

地域	電話番号	地域	電話番号
藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい 〈特価は税別〉

FM TOWNS 2H



ビジネスで、ゲームで、
そしてサウンドで、
かつてない快感を
体験できる。

プラン185 TOWNS-2Hお買得基本セット TELにて

品目	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク搭載)	548,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNS-システムV1.1L30)	20,000円
ラストサバイバー	9,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
続ダンジョンマスター,カオスの逆襲	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	32,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	733,980円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×30回	ボーナス30,100円×5回
10,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス20,200円×8回
9,500円×60回	ボーナス なし

プラン186 TOWNS-2H超お買得ビジネスセット TELにて

品目	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク搭載)	548,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38ミリ,高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1L30)	20,000円
B276A100(日本語MS-DOSV3.1)	18,000円
Lotus1-2-3R2.2J(本格表計算,データベース,グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver3(本格日本語ワープロソフト)	68,000円
VP-2600PC(136桁高速カラー漢字プリンタ,シートフィーダ搭載)	145,000円
PRINT-BOY(プリンタ接続インターフェース)	24,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,045,980円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
16,000円×36回	ボーナス39,900円×6回
14,000円×48回	ボーナス22,400円×8回
11,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
12,900円×72回	ボーナス なし

プラン187 TOWNS-2H超お買得本格ワープロセット TELにて

品目	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク搭載)	548,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNS-システムV1.1L30)	20,000円
AP-900PC(80桁,48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
PRINT-BOY(プリンタ接続インターフェース)	24,800円
FM-OASYS(HD)(本格オアシスワープロソフト)	58,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
現代用語の基礎知識	20,000円
続ダンジョンマスター,カオスの逆襲	9,800円
遙かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	988,580円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
10,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
8,000円×72回	ボーナス24,800円×12回
12,100円×72回	ボーナス なし

目で、耳で、心でふれあう…HYPER MEDIA
もっと大きな夢を描くために、ここまで備えた。

プラン178 TOWNS-40H簡単ビジネスセット TELにて

品目	価格
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
VP-960PC(80桁,シリアルカラー漢字プリンタ,シートフィーダ付)	118,000円
PRINT-BOY(プリンタ接続インターフェイス)	24,800円
B276A100(日本語MS-DOSV3.1)	18,000円
アシストワード(日本語ワープロソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
WD-401G(縦型4段パソコンディスク,マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子,ガス式上下調節機構)	23,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4カット紙)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	813,980円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
12,000円×48回	ボーナス19,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス17,100円×10回
11,100円×72回	ボーナス なし

プラン179 TOWNS-40H本格ワープロセット TELにて

品目	価格
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
FM-OASYS(HD)(本格日本語ワープロソフトオアシス)	58,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
ワープロ検定教本3級(日商ワープロ検定)	1,200円
実務に役立つオアシスドリル集	1,200円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	772,380円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス23,600円×6回
11,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
9,000円×60回	ボーナス20,800円×10回
10,800円×72回	ボーナス なし

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

PC-286

WAVE EYE

PC-386M



十分すぎるスペックを内包したパーソナルマシン.

プラン188　386Mお買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	328,000円
CU-14KD(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT)	89,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	428,580円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス33,300円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
7,100円×60回	ボーナス なし

プラン189　386Mお買得入門セット　TELにて

品名	価格
PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	328,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
アシストワード(日本語ワープロソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子,ガス式上下調節機構)	23,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	579,280円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス21,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン190　386Mお買得グラフィックセット　TELにて

品名	価格
PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	328,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT)	118,000円
PC-PR150T(80桁,48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
Z'sSTAFF-KID98(本格グラフィックソフト)	28,000円
GT-1000(A7サイズ,カラーイメージスキャナ)	79,800円
=5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子,ガス式上下調節機構)	23,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	703,680円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
7,000円×60回	ボーナス21,100円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

PC-286VG



エプソンのベストセラーモデル。コンパチブルの地位に使い易さをプラスした。PC国民機

プラン191　286VGお買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-286VG-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	84,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	363,580円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス21,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

プラン192　286VGお買得ミュージックセット

品名	価格
PC-286VG-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
PC-KD862S(高解像度CRT,アンプ内蔵,スピーカ付)	99,800円
SS-10(ステレオサウンドボード)	19,800円
MusicPRO98,FM,(楽譜作成,演奏ソフト)	18,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	426,980円

特価309,800円

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス35,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン193　286VG超お買得ワープロアートセット

品名	価格
PC-286VG-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
ユーカラart(日本語ワープロソフト,グラフィック作成機能付)	40,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	473,580円

特価338,000円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス37,300円×4回
7,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

PC-386S



80386/25MHzの超高速処理がトップクラスのビジネスをリードする。

プラン194　386Sお買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-386S-STD(CPU80386,クロック25MHzの高速処理)	498,000円
CU-14KD(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT)	89,800円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	598,580円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×30回	ボーナス25,500円×5回
10,000円×36回	ボーナス31,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
10,000円×60回	ボーナス なし

プラン195　386Sお買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-386S-H40(40MBハードディスク内蔵)	638,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT)	118,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
アシストワード(日本語ワープロソフト)	9,700円
AW-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	786,280円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス42,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
10,900円×72回	ボーナス なし

PC-386VR



32ビット80386SX搭載のハイコストパフォーマンスデスクトップパソコン。

プラン196　386VRお買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-386VR-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	348,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	436,580円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×30回	ボーナス23,200円×5回
7,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
7,200円×60回	ボーナス なし

プラン197　386VR超お買得ワープロセット　29%引

品名	価格
PC-386VR-STD(32ビットCPU386SX搭載)	348,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
CR-3415CL(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	148,000円
一太郎Ver4.3(高機能ワープロソフト)	58,000円
PS98-016-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	682,580円

特価479,800円

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

PC-286UX



省スペース&高性能、ビジネスの力強いパートナーです。

プラン198　286UXお買得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	363,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
7,000円×36回	ボーナス19,000円×5回
5,000円×48回	ボーナス22,000円×6回
5,700円×72回	ボーナス なし

プラン199　286UX超お買得セット　29%引

品名	価格
PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
アシストレター(ワープロソフト)	9,700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9,700円
FIDATA-BOX(カード型データベース、住所録等に便利)	32,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース(100枚収納可能)	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	535,380円

特価375,000円

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス28,000円×5回
8,000円×48回	ボーナス27,000円×6回
6,000円×60回	ボーナス22,800円×8回
8,200円×60回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE•EYE

もはやパソコンを超えたマシン

PC-H98 MODEL 60



高速CPU386(25MHz)と
32ビットバスアーキテクチャ
NESAを採用。
コストパフォーマンスに優れた
Hyper98です。

プラン1A0 HYPER98/60-002基本セット TELにて

品目	価格
PC-H98model60-002(CPU80386, クロック25MHz, 40MBHDD)	835,000円
N5926-01(ドットピッチ0.26ミリ, ハイレゾリューションモード対応CRT)	233,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
日本語MS-OS/2V1.1	62,000円
日本語MS-WINDOWS/386Ver2.1	40,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1179,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス57,500円×6回
17,000円×48回	ボーナス37,000円×8回
15,000円×60回	ボーナス26,900円×10回
16,900円×72回	ボーナス なし

プラン1A1 HYPER98/60-100基本セット TELにて

品目	価格
PC-H98model60-100(CPU80386, クロック25MHz, 100MBHDD)	1,500,000円
N5926-01(ドットピッチ0.26ミリ, ハイレゾリューションモード対応CRT)	233,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
日本語MS-OS/2V1.1	62,000円
日本語MS-WINDOWS/386Ver2.1	40,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,844,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
26,000円×48回	ボーナス59,900円×8回
22,000円×60回	ボーナス49,500円×8回
18,000円×72回	ボーナス50,000円×12回
26,300円×72回	ボーナス なし

PC-H98 MODEL 70

プラン1A2 HYPER98/70-002基本セット TELにて

品目	価格
PC-H98model70-002(CPU80386, クロック33MHz, 40MBHDD)	995,000円
N5926-01(ドットピッチ0.26ミリ, ハイレゾリューションモード対応CRT)	233,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
日本語MS-OS/2V1.1	62,000円
日本語MS-WINDOWS/386Ver2.1	40,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,339,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
20,000円×48回	ボーナス39,900円×8回
17,000円×60回	ボーナス32,400円×10回
15,000円×72回	ボーナス27,000円×12回
19,500円×72回	ボーナス なし

プラン1A3 HYPER98/70-100基本セット TELにて

品目	価格
PC-H98model70-100(CPU80386, クロック33MHz, 100MBHDD)	1,680,000円
N5926-01(ドットピッチ0.26ミリ, ハイレゾリューションモード対応CRT)	233,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
日本語MS-OS/2V1.1	62,000円
日本語MS-WINDOWS/386Ver2.1	40,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	2,024,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
28,000円×48回	ボーナス70,300円×8回
25,000円×60回	ボーナス50,300円×10回
23,000円×72回	ボーナス36,400円×12回
29,000円×72回	ボーナス なし

FC-H98 MODEL 100

最新鋭CPU486(25MHz)搭載。32ビットバスアーキテクチャNESA採用の98最上位モデル。

プラン1A4 HYPER98/100基本セット TELにて

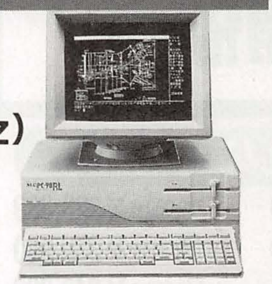
品目	価格
PC-H98model100(CPU80486, クロック25MHz, 100MBHDD)	2,150,000円
N5926-01(ドットピッチ0.26ミリ, ハイレゾリューションモード対応CRT)	233,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
日本語MS-OS/2V1.1	62,000円
日本語MS-WINDOWS/386Ver2.1	40,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	2,494,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
35,000円×48回	ボーナス84,800円×9回
30,000円×60回	ボーナス67,800円×10回
25,000円×72回	ボーナス65,700円×12回
35,900円×72回	ボーナス なし

PC-98 RL

NESAを採用した
普及タイプ
CPUに80386(20MHz)
を採用。
1.5MBのメモリを
標準装備。



プラン1A5 98RLmodel21お買得基本セット TELにて

品目	価格
PC-98RLmodel21(CPU80386, クロック20MHz)	700,000円
N5926-01(ドットピッチ0.26ミリ, ハイレゾリューションモード対応CRT)	233,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	953,580円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス53,500円×6回
12,000円×48回	ボーナス40,400円×8回
10,000円×60回	ボーナス34,500円×10回
13,700円×72回	ボーナス なし

プラン1A6 98RLmodel51お買得基本セット TELにて

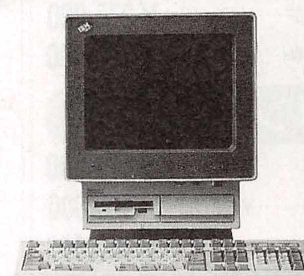
品目	価格
PC-98RLmodel51(CPU80386, クロック20MHz, 40MBHDD内蔵)	860,000円
N5926-01(ドットピッチ0.26ミリ, ハイレゾリューションモード対応CRT)	233,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AW-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	1,113,580円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
18,000円×36回	ボーナス59,100円×6回
16,000円×48回	ボーナス34,900円×8回
13,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
15,900円×72回	ボーナス なし

PS/55Z

コンセプトは、3年先の
パーソナル・スタンダード。
海外で生まれた進歩にも、
Zはリアルタイムで対応
します。
充実のサポート対制を
手に入れて下さい。



プラン1A7 PS/55Z-SO2基本セット TELにて

品目	価格
5530-S02(CPU80386SX, クロック16MH, ディスプレイ一体型)	398,000円
5576002(キーボード)	38,000円
4773078(マウス)	18,000円
BJ-10V(80桁, 48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
81X7875(プリンタ接続ケーブル)	5,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
日本語DOSVerJ4.0	40,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	574,200円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス34,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,200円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン1A8 PS/55Z-SJ3基本セット TELにて

品目	価格
5530-SJ3(30MBHDD内蔵, MS-DOS導入済み)	588,000円
5576002(キーボード)	38,000円
4773078(マウス)	18,000円
VP-960PC(80桁, シリアルカラー漢字プリンタ, シートフィーダ付)	118,000円
81X7875(プリンタ接続ケーブル)	5,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計	767,400円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス36,700円×6回
12,000円×48回	ボーナス26,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
12,000円×72回	ボーナス なし



お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで!

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間 AM10:00▶PM9:00 **電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

パソコンショップ マエハラ

TEL.0276-25-3410 〒373 群馬県太田市本町21-3

メールショッピング

★ソフト送料：1本 **300円**、2本以上 **550円**
（当価格は消費税を含みます）
★ソフト○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。



SOFT 15%OFF

（1/6 消印有効以降10%OFF
フェアー中メンバーズカード検印無効）

MSX

ドラゴンスレイヤー ……… II(3.5) 7,620
大航海時代 ……… II(R)/II(3.5) 10,340/8,580
三国志II ……… II(R)/II(3.5) 12,460
ランダーの冒険III ……… II(3.5) 6,830
○X'na ……… II(3.5) 5,960
○サークII ……… II(3.5) 7,710
○FRAY ……… II(3.5)/TURBO.R 6,830
○コラムス ……… II(3.5) 7,710
○SEED OF DRAGON ……… TURBO.R 7,710
○銀河英雄伝説II ……… II(3.5) 8,580
○F1道中記 ……… II(3.5) 5,960
○エメラルドドラゴン ……… II(3.5) 7,710
○テイル・ナ・ノーグ ……… II(3.5) 7,710
○ランペルール ……… II(R)/II(3.5) 10,340/8,580

TOWNS

ガンシップ ……… 10,340
ポピュラス ……… 11,210
ファミリースタジアム'90 ……… 6,830
バブルボブル ……… 8,580
インディジョーンズ ……… 7,710
ザ・マンフォール ……… 7,710
遥かなるオーガスタ ……… 11,210
○トンネルズ＆トロールズ ……… 8,580
Ultima Trilogy 1.2.3 ……… 11,210
○大航海時代(CD付) ……… 10,340
○悟空(天竺への道) ……… 8,580
○ランペルール(CD付) ……… 10,340
○コラムス ……… 7,710
○続ダンジョンマスター ……… 9,090
○機甲師団 ……… 8,320

X68000

シム・シティ ……… 8,580
ポヒュラス ……… 8,580
機甲師団 ……… 8,320
サイバリオン ……… 7,710
CAN CAN BONNYスペリオル ……… 5,960
三国志II ……… 12,460
ウルテマV ……… 9,090
ガンシップ ……… 10,340
ジェミニウイング ……… 7,710
○ワールドスタジアム ……… 7,710
○ブルトンレイ ……… 7,710
○RYU ……… 10,160
○銀河英雄伝説II ……… 8,580
○Space Rogue ……… 8,580
○アトミックロボキッド ……… 7,710
○ダイナマイト・デューク ……… 7,710
○エメラルドドラゴン ……… 8,580
○続ダンジョンマスター ……… 9,090
○シュバルトシルト ……… 8,580
○D欧州蜃気楼 ……… 11,210
○X'na ……… 5,960
○プリンス・オブ・ペルシャ ……… 7,710
○大航海時代 ……… 8,580

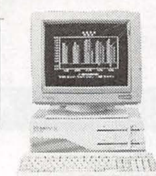
88/98

大戦略III'90 ……… 98 8,580
ランペルール ……… 88V2/98 8,580
銀河英雄伝説II ……… O88V2/98 8,580
手天童子 ……… 88V2/98 7,710
ミスティブルー ……… 88V2/98 7,710
大航海時代 ……… 88V2/98 8,580
三国志II ……… 88V2/98 12,460
シムシティ ……… 98 8,580
ポピュラス ……… 98 8,580
F-15 STRIKE EAGLE II ……… 98 9,460
ファンタジーIV ……… 88V2/98 8,580
ウイザードリーV ……… 88V2/98 11,210
バーズティル ……… 88VA/98 9,090
サークII ……… 88V2/O98 7,710
ワールドゴルフIII ……… 88V2 7,710
斬夜叉円舞曲 ……… 88V2 8,580
天使たちの午後III(番外) ……… 88V2/98 7,710
○黄金の羅針盤 ……… 98 8,580
○悟空(天竺への道) ……… 98 8,580
○A・III ……… 98 11,210
○グークレイスII ……… 98 8,580
ヒルズファー ……… 98 8,160
○ドラゴンウォーズ ……… 98 8,580
○X指定 ……… 88V2/98 5,960
○イルミナ ……… 88V2/98 5,960
○続ダンジョンマスター ……… 98 9,090
○スパン・オブ・ドリーム ……… 98 11,210
○マスターオブモンスターII ……… 98 7,710
○ブライ(下) ……… 98 8,580
提督の決断 ……… 88V2/98 12,460
○信長(武将風雲録) ……… 88V2 8,580
やじうまペナントレースII ……… 88V2 9,090
○天と地と ……… 88V2/98 8,580
○ダイナソア ……… 88V2 7,620
○レッドストームライジング ……… 98 9,460

7周年記念フェア開催中 12/8(土)〜1/6(日)

HARD

★送　料：無料
★消費税：別途3%
★CPUご購入の方：
ディスケットプレゼント



NEC 9801RX21
本体 338,000円
XC-1498CII 107,000円
システム価格 445,000円 →285,800円

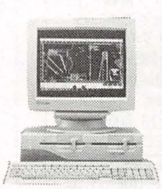
高級パソコンデスク（送料無料：消費税含む）



インターW-48
FMTOWNS X68対応
20,800円 →19,800円
幅600×高さ1,205×奥行650



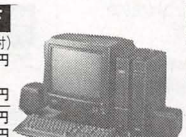
SR-007
24,500円 →16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブル、ペーパートレーは別売
※写真別紙



NEC 9801DO+
本体 278,000円
KD882(15, 12グレア, 0.31ピッチ, チルト台, アナログRGBケーブル付) 89,800円
システム価格 367,800円 →マエハラ特価



FUJITSU FM TOWNS2F
本体(システム・キーボード付) 418,000円
FMT-DP531 89,800円
システム価格 507,800円 →298,000円
〈ソフト1本プレゼント〉



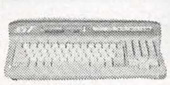
SHARP X68EXPERT II
CZ-603C(BKGY) 338,000円
CZ-605D(BKGY) 115,000円
システム価格 453,000円 →マエハラ特価

PC-88/98、PC-286、X68000、FM TOWNS'
コーナーフル展示ご来店お待ちしています。

★株式オンラインシステム(MACS)デモ中!
★ミュージ郎システム(MIDI)デモ中!
★一太郎V.4.3/エクセルデモ中!
★パソコンセミナー(マンツーマン)開催中!
★スタッフ募集中!



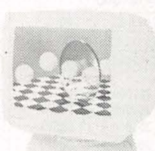
EPSON PC CLUB
CPU：80286
10MHz/35'2HDX2
168,000円 →マエハラ特価



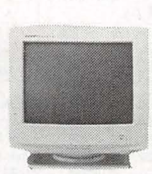
MSX TURBOR PANASONIC FS-A1ST
CPU：R800(16ビット)
Z-80A(8ビット)
ワープロソフト付
87,800円 →75,000円



NEC 98NOTE
980IN CPU：V30
248,000円 →マエハラ特価
980INS CPU：386SX
298,000円 →マエハラ特価



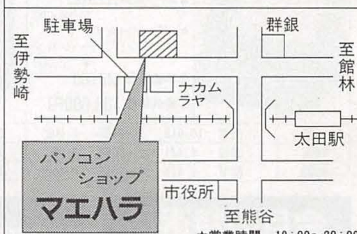
98/286対応モニター
MITSUBISHI XC-1498CII
107,000円→56,000円
ノングレア・0.28ピッチ・チルト台アナログRGBケーブル付



98/286対応モニター
SHARP CU-14KD
89,800→63,000円
ノングレア・0.28ピッチ・チルト台アナログRGBケーブル付



MSX対応モニター
SANYO CMT-A14F1
64,800→42,500円
200352・21ピン/8ピンRGB端子付・チルト台ピンRGBエーブル付



★営業時間 10：00〜20：00
★定休日 木曜日

お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込（ソフトはご遠慮下さい）お電話の上、口座（群馬銀行太田西支店(普)297676マエハラ）にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。

書留申込書

〒 ご住所	□□□-□□ フリガナ
TEL	(　　　)　　—
フリガナ ご氏名	様
機種名	年令　　才

注文ソフト名	メディアと数量	金　額
送　料		
パソコンデスク	数　量	金　額
ハード	数　量	金　額
送　料		

ビジネスソフト・用品類も大特価

比べて下さい、早さ・便利さ・確実さ・安さ日本一
代金後払・特急・指定日・午前午後指定・夜間配達も可

新品ゲームソフト定価の20%引き(消費税不用)

新作&名作コーナー／全品定価の2割引き＋α(送付手数料等)リストに無いソフトも扱います。発売予定日・定価は変更になることがあります。発売予定日は11月15日現在のものです

PC98シリーズ

ソフト名	発売予定日	定価
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	発売中	6,800
栄冠は君に 高校野球全国大会	発売中	9,500
F-15ストライクイーグル2	発売中	10,800
億万長者2	発売中	9,800
機甲師団	発売中	9,500
キャロル	発売中	7,800
キャンペーン版大戦略2作戦別マップ	発売中	3,600
銀河英雄伝説2	発売中	9,800
クォース	発売中	6,800
クォータースタッフ	発売中	9,800
グランプリ サーカス	発売中	9,800
ザークレジェンド	発売中	8,200
ジェーン	発売中	7,800
手天童子	発売中	8,800
スペース・ローグ	発売中	9,800
大航海時代	発売中	9,800
大戦略3 '90	発売中	9,800
大戦略3 パワーアップキット	発売中	5,000
D～欧州蜃気楼～	発売中	12,800
ディスクステーション98 創刊準備号	発売中	2,980
ニコル	発売中	7,800
バンドくん	発売中	18,800
ファンタジー4 英雄の血脈	発売中	9,800
ブルトン・レイ シナリオ集2	発売中	4,800
プールオブレイディアンス	発売中	9,800
プロの碁3	発売中	9,800
プロミストランド	発売中	4,800
ポピュラス	発売中	9,800
ランペルール	発売中	9,800
LUSY・SHOT	発売中	7,800
レジオナル・パワー	発売中	9,800
デ・ジャブ1	11/21	8,800
ヒルズファー	11/21	8,800
MISTY6	11/22	5,000
満開電飾	11/23	7,800
ザ・スーパーラスベガス2	11/24	12,800
黄金の羅針盤	11/30	9,800
ドラゴンウォーズ	11/30	9,800
ドラゴンナイト2	11/30	7,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	11/下	6,800
AI囲碁3 定石集	11/下	10,000
Span of Dream(異自幻英雄伝)	11/下	12,800
バルバトゥスの魔女	11/下	7,800
ブランマーカー	11/下	6,800
YOKO	11/下	7,800
ダーク・レイス2	11/末	7,800
REVIEW	11/?	7,800
ザ・マンホール	12/01	9,700
即戦力の定石星・ミニ編	12/01	9,800
GPサーカスサーキットデータVOL.1	12/07	4,800
GPサーカスサーキットデータVOL.2	12/07	4,800
GPサーカスサーキットデータVOL.3	12/07	4,800
ドラゴン航海記 ナビチューン	12/07	8,800
CAL―永遠の美少女たちー	12/08	6,800
BEAST―淫獣の館―	12/08	7,800
ファーストクイーン2	12/08	8,800
MERCURY ザ・プライム・マスター	12/08	8,800
優子物語	12/09	9,800
ACTOR98	12/12	36,000
ディスクステーション98 創刊号	12/12	3,980
アマランス	12/14	8,800
A3 A列車で行こう3	12/14	12,800
KLAX(クラックス)	12/14	7,800
Span of Dream(マウス付)	12/14	16,800
麻雀悟空 天竺への道	12/14	9,800
ミュージック・シナプス	12/14	15,000
闘神都市	12/15	6,800
AVギャルシリーズNo.1	12/17	7,800
AVギャルシリーズNo.2	12/17	7,800
アクティ	12/19	9,800
続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	12/20	9,800
デ・ジャブ2	12/21	8,800
ルーンワース2 時空の神戦	12/21	6,800
アルシャーク	12/上	9,800
クエスト・フォー・グローリィ	12/上	9,800
ブリッツクリーク	12/上	9,800
レッドストームライジング	12/上	10,800
アズユーライクVOL.3オセアニアツアー	12/中	6,800
機動戦士ガンダム デザート	12/中	9,800
大戦略3 '90 マップコレクション	12/中	5,000
BURAI下巻 完結編	12/中	9,800
レジオナル・パワー シナリオ集	12/中	4,800
AVギャルシリーズNo.3	12/下	7,800
AVギャルシリーズNo.4	12/下	7,800
X指定	12/下	6,800
サーク2	12/下	8,800
ジョシュア	12/下	9,800
スターグライダー2	12/下	9,800
DISMIX 2号	12/下	4,200
Pansy	12/下	12,000
ポッキー2	12/下	7,800
イルミナ!	12/?	6,800
カンプグッペ	12/?	9,800
TOKYOアフターファイブ	12/?	8,800
ヒーローズクエスト	12/?	9,800
ファーラの時結界	01/12	8,800

PC88シリーズ

ソフト名	発売予定日	定価
ウルティマ5 VA	発売中	9,800
エメラルドドラゴン	発売中	8,800
陽炎迷宮	発売中	8,800
キャロル	発売中	7,800
サーク2	発売中	8,800
斬 夜叉円舞曲	発売中	9,800
手天童子	発売中	8,800
大航海時代	発売中	9,800
ティルナノーグ	発売中	8,800
提督の決断	発売中	14,800
提督の決断 VA	発売中	14,800
バーズテール VA	発売中	9,800
ファンタジー4 英雄の血脈	発売中	9,800
フライトシュミレーター	発売中	1,980
プールオブレイディアンス MR	発売中	9,800
MISTY5	発売中	5,000
やじ馬ペナントレース 1990データ	発売中	4,800
やじ馬ペナントレース 2	発売中	9,800
ランペルール CD付	発売中	12,200
ランペルール	発売中	9,800
REVIEW	発売中	7,800
ワールドゴルフ3	発売中	8,800
MISTY6	11/22	5,000
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	11/下	6,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	11/下	6,800
グラムキャッツ	11/下	7,800
宇宙翔けるビジネスマン	11/下	6,800
YOKO	11/下	7,800
イルミナ!	12/05	6,800
信長の野望 武将風雲録	12/12	9,800
ミラーズ(要CD-ROM)	12/12	9,800
石道	12/14	7,800
KLAX(クラックス)	12/14	7,800
天と地と	12/19	9,800
ドラゴンナイト2	12/20	7,800
銀河英雄伝説2	12/21	9,800
ダイナソア	12/21	8,700
アズユーライクVOL.3オセアニアツアー	12/中	6,800
信長の野望 武将風雲録 CD付	12/中	12,800
X指定	12/下	6,800
ソープランドPART2	12/下	7,800
ポッキー2	12/下	7,800
TOKYOアフターファイブ	12/?	8,800
UNION	01/下	6,800

X68000

ソフト名	発売予定日	定価
ジェーン	発売中	7,800
NAIOUS(ナイアス)	発売中	8,700
ニコル	発売中	7,800
プロミストランド	発売中	4,800
ソル・フィース	発売中	8,800
アンデッドライン 幻獣鬼	発売中	7,800
ポピュラス	発売中	9,800
ジェミニウイング	発売中	8,800
FZ戦記 AXIS	発売中	8,800
機甲師団	発売中	9,500
提督の決断	発売中	14,800
ルーンワース 黒衣の貴公子	発売中	8,800
ラグーン	発売中	8,800
天使たちの午後3 番外編	11/20	8,800
晴れのちおおさわぎ	11/21	5,800
MISTY6	11/22	5,000
スペースローグ68	11/22	9,700
ブルトン・レイ	11/23	8,800
ニューラル・ギア	11/23	8,800
ザ・スーパーラスベガス2	11/24	12,800
銀河英雄伝説2	11/28	9,800
ダイナマイトデューク	11/30	8,800
エメラルドドラゴン	11/30	9,800
麻雀悟空 天竺への道	11/中	9,800
エクスタリアン	11/下	6,800
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	11/下	6,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	11/下	6,800
AVギャルシリーズNo.1	11/下	7,800
ホーリークエスト	11/下	8,800
ブランマーカー	11/下	6,800
LUCY・SHOT	11/?	7,800
栄冠は君に 高校野球全国大会	12/07	9,500
シュヴァルツシルト	12/07	12,800
MERCURY ザ・プライム・マスター	12/08	未定
RAY-GAN レイガン	12/12	6,800
イメージファイト	12/14	9,700
ワールドスタジアム	12/14	8,800
KLAX(クラックス)	12/14	7,800
リングマスター2	12/14	8,800
石道	12/14	7,800
AVギャルシリーズNo.2	12/17	7,800
CAL―永遠の美少女たちー	12/20	6,800
BEAST―淫獣の館―	12/20	7,800
続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	12/20	9,800
アトミックロボキッド	12/20	8,800
ラプラスの魔	12/21	8,700
大航海時代	12/中	9,800
世界でいちばん君が好き	12/中	5,800
アズユーライクVOL.3オセアニアツアー	12/中	6,800
大航海時代 CD付	12/中	12,200
FOXY	12/下	6,800
ネメシス '90	12/下	8,800
ザークレジェンドスペシャル	12/下	8,800
レインフォサー	12/下	8,800
AVギャルシリーズNo.3	12/下	7,800
DISMIX1号	12/下	3,800
AVギャルシリーズNo.4	12/下	7,800
ジョシュア	12/下	9,800
X指定	12/下	6,800
クォータースタッフ	12/?	9,800
大航海時代	11/27	11,800
イメージファイト	11/30	9,800
トンネルズ&トロールズ	11/30	9,800
バルーサの復讐	11/下	8,800
レインフォサー	11/下	8,800
ザック・マクラッケン	11/末	8,800
MERRY GOROUND	12/14	8,800
機甲師団	12/14	9,500
麻雀悟空 天竺への道	12/14	9,800
モンスタープラネット2255	12/15	8,800
続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	12/16	9,800
闇の血族	12/20	9,800
おかしなマザーグース	12/上	9,800
アズユーライクVOL.3オセアニアツアー	12/中	6,800
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	12/下	6,800
DISMIX1号	12/下	3,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	12/下	6,800
ランペルール	12/下	11,800
囲碁入門道場	12/?	9,800
LOOM	01/上	8,800
BEAST―淫獣の館―	01/中	7,800
ROUGE 真夏の口紅	01/下	6,800
CAL―永遠の美少女たちー	01/下	6,800
PIAS(ピアス)	01/下	6,800

FM TOWNS

ソフト名	発売予定日	定価
ラストサバイバー	発売中	9,800
ガンシップ	発売中	11,800
プロ野球ファミリースタジアム'90ペナント	発売中	7,800
エイトレイクス ゴルフクラブ	発売中	5,800
バブルボブル	発売中	9,800
ヒーロー・オブ・ランス	発売中	9,800
ドラッケン	11/21	8,800
MISTY6	11/22	5,000

MSX・MSX2・MSX2+

ソフト名	発売予定日	定価
銀河英雄伝説+SET	発売中	11,600
シュヴァルツシルト2	発売中	9,800
シルビアーナ	発売中	7,800
大航海時代 DISK	発売中	9,800
ディスクステーション19号 12月号	発売中	1,940
ドラゴン航海記 ナビチューン	発売中	8,800
ドラゴンスレイヤー6	発売中	8,700
フライトシュミレーター	発売中	1,980
MISTY5	発売中	5,000
ランダーの冒険3	発売中	7,800
ロードス島戦記	発売中	9,800
電脳学園3 トップをねらえ	11/20	8,800
ピーチアップ7号	11/20	3,800
X・na(キサナ)	11/21	6,800
MISTY6	11/22	5,000
F-1道中記	11/27	6,800
MIDYサウルス V1.00 ST	11/28	19,800
PIAS(ピアス)	11/30	6,800
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	11/中	6,800
天使たちの午後3 番外編	11/中	8,800
RAY-GAN レイガン	11/中	6,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	11/下	6,800
エクスタリアン	11/下	6,800
サーク2	11/下	8,800
クォータースタッフ	11/?	9,800
スーパーピンクソックス	11/?	4,800
FRAY(turbo R)	12/06	7,800
FRAY～フレイの大冒険～	12/06	7,800
エメラルドドラゴン	12/07	8,800
ディスクステーション20号 1月号	12/07	1,940
ウィザードリィ3(turbo R)	12/14	9,800
コラムス	12/14	7,200
D.S DX3号にゃんぴ&サムゲームス総集	12/14	3,880
フリートコマンダー2(turbo R ROM)	12/14	9,800
銀河英雄伝説2	12/21	9,800
SEED OF DRAGON(turbo R)	12/上	8,800
アズユーライクVOL.3オセアニアツアー	12/中	6,800
ターミネーターレーザーwithダンジョンハンター	12/中	12,800
ナイスミディパック MIDIRA・A	12/中	47,500
ナイスミディパック MIDIRA・B	12/中	52,000
ナイスミディパック MIDIRA・C	12/中	88,800
ランペルール ROM	12/中	11,800
ランペルール ROM CD付	12/中	14,200
ティルナノーグ	12/下	8,800
ハットリス	12/下	6,800
ランペルールM	12/下	9,800
ランペルール CD付	12/下	12,200

アダルトコーナー／全品定価の2割引き＋α(送付手数料等) ☆は発売中、数字は発売予定日

ソフト名	定価	98	88	X68	MSX	TOWN
アウトサイドストーリー	3,800	★	★		★	
あかずきんちゃん	4,800		★			
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	6,800	★	11-下	11-下	12-下	12-下
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	6,800	11-下	11-下	11-下	11-下	12-下
アズユーライクVOL.3オセアニアツアー	6,800	12-中	12-中	12-中	12-中	12-中
アソコの幸福	12,800	★				
あぶないてんぐ伝説	6,800	★	★	★	★	
AYUMI	7,800		★			
イーブルストーン	5,800	★	★	★	★	
いだてんいかせ男3	6,800	★			★	
イミテーションは愛せない	6,800	★	★	★	★	
イルミナ!	6,800	11-下	11-15	01-下	01-下	
ウエディングラプソディー	6,800	★	★		★	
ウォーターフロントアドベンチャー	3,800	★	★			
うろつき童子	6,800	★	★	★	★	
AVギャルシリーズNo.1	7,800	12-17		12-17		
AVギャルシリーズNo.2	7,800	12-17		12-17		
AVギャルシリーズNo.3	7,800	12-下		12-下		
AVギャルシリーズNo.4	7,800	12-下		12-下		
エクスタリアン	6,800	★	★	11-下	11-下	
X指定	6,800	12-下	12-下			
帰り道は危険がいっぱい	7,800	★	未定	★		
X・na(キサナ)	6,800	★	★	01-下	11-21	
気分はぱすてるたっち	7,800	★	★	★		
CAL―永遠の美少女たちー	6,800	12-08	未定	12-20	01-下	01-下
きゃんきゃんバニー	5,800	★		★		
きゃんきゃんバニー スペリオール	6,800	★	★	★	★	
今日もキャンパス花乱満・修学旅行編	7,800	11-中				
グラムキャッツ	7,800	★	11-下		★	
ごくらく天国 おめみえの巻	7,800	★	★			
私鉄沿線殺人事件 夜の天使達	8,800	★	★	★	未定	
ジェーン	7,800	★		★		
雀ボーグすずめ	7,800	★	★		★	
スーパーピンクソックス	4,800				11-23	
スクールうぉーず	6,800	★	★			
ストロベリー大戦略	6,800	★		★		
スロープ	7,800	★				
セーラー服戦士フェリス	6,800	★	★			
世界でいちばん君が好き	5,800	★	★	12-中	★	
せまってみたい	6,800	★	★		★	
せろり	7,800	★				
ソープランドPART2	7,800		12-下			
宇宙翔けるビジネスマン	6,800	★	11-下	★	11-下	11-下
ダンジョンバスター エクスプローラーズ	6,800	11-中	★			
つくねちゃんの大冒険	7,800	★				
テレフォンクラブストーリーSP	7,800	★			★	
天使たちの午後3	8,800	★		★		
天使たちの午後3 番外編	8,800	11-29	11-29	11-上	11-下	
D.P.S	5,800	★	★	★		
D.P.S SG	6,800	★	★VA	★	未定	★
DE・JA	6,800	★	★	★	★	
電脳学園	8,800	★			★	
電脳学園2 ハイウェイバスター	8,800	★	★		★	
電脳学園3 トップをねらえ	8,800	★	未定		11-09	
TOKYOアフターファイブ	8,800	12-?	12-?	12-?	12-?	
闘神都市	6,800	12-15	未定VA	未定	未定	
ときめきチェリーボックス	6,800			★		
トリロジー九鬼妖華真伝	6,800		★	★	★	
トワイライトゾーン3 長くて甘い夜	7,800	★	★	★	★	
トワイライトゾーン4	7,800	★	★	★	★	
ドキドキカードリーグ	5,800	★	★	★	★	
ドラゴンナイト	6,800	★	★	★	★	
ドラゴンナイト2	7,800	11-21	12-20			
鳴門巻秘帖	6,800		★			
ニコル	7,800	★		★		
はっちゃけあやよさん	3,800	★	★	★	★	
はっちゃけあやよさん2	3,800	★	★		★	
花札天国	3,800			★		
晴れのちおおさわぎ	5,800	★	★	11-21	★	
バーミリオン	6,800	★	★			
BEAST―淫獣の館―	7,800	12-08	未定	12-20	01-下	01-下
ピアス	6,800	★	★	★	11-30	01-下
ピーチアップ6号	3,800				★	
ピーチアップ7号	3,800				11-20	
ピュア	6,800	★	★			
ピュア2	未定	未定	未定			
ピンキーポンキー1～3	各5,800	★	★	★	★	
ピンクソックス創刊号	2,800	★				
ピンクソックス2	2,800	★			★	
ピンクソックス3	2,800	未定			★	
ファーラの時結界	8,800		★			
ファンデーション	6,800	★	★			
FOXY	6,800	★	★		★	
フルーツカクテル1	3,800		★			
フルーツカクテル2	3,800		★			
ブランマーカー	6,800	未定	未定			
ぷりんぐあっぷ	9,800	★				
プリプリキューピット ブロッコリーな気持ち	未定	未定				
プリンセスはストリートガール	6,800	★	★	★	★	
ペロンチョ身体検査	6,800	★	★		★	
星の砂物語	6,800	未定	未定	未定	未定	未定
煩悩予備校	7,800	★		01-下		
ポッキー	7,800	★	★		★	
ポッキー2	7,800	12-下	12-下		01-中	
麻雀刺客	9,700				★	
毎日がえっち	7,200	★				
満開電飾	7,800	11-23				
メルヘンパラダイス	6,800	★	★	10-21	★	
やりたい放題2	6,800	★	★	★	★	
優子物語	9,800	12-09				
UNION	6,800	01-下	01-下			
妖獣クラブ	6,800			★		
YOKO	7,800	11-下	11-下			
ライム	7,800	★				
楽園の招待状	6,800	★				
ランス	6,800	★	★	★	★	★
ランス2	6,800	★	11-15	★	12-末	★
RUNRUN狂走曲	7,800	★	★			
リウイード	6,800			★		
リップスティックADV	6,800	★	★	★		
リップスティックADV2	6,800	★	★			
猟奇王	12,800	未定				
ROUGE 真夏の口紅	6,800	★	★	★	★	11-末
RAY-GAN レイ・ガン	6,800	★	★	11-?	11-中	
REVIEW	7,800	10-?	10-?			

新品ゲームソフトの送付手数料

定価5,001円以上の商品1本につき	500円
定価5,000円以下の商品1本につき	800円
北海道・沖縄及び離島への送付1本につき	800円

予約割引

発売日より10日以上前にご注文していただくと、予約商品1本につき100円商品合計額より割引きます。

後払手数料

料金着払い手数料1本につき	500円
夜間・配達日指定料1回につき	500円
特急手配扱い料1回につき	800円

中古ソフトコーナー

下記以外にも在庫5,000本以上あります。売価は送料・消費税・後払手数料を含む代金後払価格です、電話での注文のみ受付けます。



●3本セット ¥4,800●
- 激突ペナントレース …MSX2・ROM…¥5,800
- キングコング2 …MSX2・ROM…¥5,800
- パナアミューズメントコレクション…MSX2・2DD…¥2,980

●3本セット ¥7,800●
- アークス2 …MSX2・2DD…¥8,800
- ジンギスカン …MSX2・2DD…¥9,800
- ハイドライド3 …MSX2・ROM…¥7,800

●3本セット ¥5,200●
- アッシュギーネ虚空の牙城 …MSX・ROM…¥6,800
- ディーヴァ …MSX・ROM…¥6,800
- ハイドライド2 …MSX・ROM…¥6,400

●よりどり3本セット ¥7,800●
- ガンダーラ仏陀の聖戦 …88・SR…¥7,800
- エルスリード …88・SR…¥7,200
- ディーヴァ …88・SR…¥7,800
- 信長の野望 全国版 …88・SR…¥9,800
- ハイドライド2 …88・SR…¥6,800
- マイト・アンド・マジック2 …88・SR…¥9,800

- ロマンシア …88・SR…¥6,800

●2本セット ¥7,800●
- インビテーション …TOWNS・CD…¥9,800
- ミスティ1 …TOWNS・CD…¥9,800

●6本セット ¥5,600●
- ディスクステーション …MSX2・2DD(創準 創刊 2～5)

●8本セット ¥7,800●
- ディスクステーション …MSX2・2DD(創準 創刊 2～7)

●3本セット ¥5,800●
- ディスクステーション …MSX2・2DD(特3 初夏 夏休み)

●4本セット ¥6,800●
- ディスクステーション …MSX2・2DD(特3 初夏 夏休み 秋)

●8本セット ¥8,600●
- ディスクステーション …MSX2・2DD(90年 1～8月号)

●4本セット ¥8,600●
- ピーチアップ …MSX2・2DD(創刊 2～4)

●3本セット ¥9,000●
- 東京女子高制服図鑑 …88(1～3)

●9本セット ¥6,900●
- 禁じられた遊び データ集 …88(1～4・6～10)

●7本セット ¥5,500●
- 禁じられた遊び データ集 …88(3・4・6～10)

売りたい方に(買い取り方法)

あなたのお持ちのソフトを中古係までまずお送りください。着き次第買い取り値を査定して連絡いたします。査定額が気に入らなければすぐにお返しする安心システムです。

買いたい方に(販売方法)

必要なソフトがお決まりであれば、お電話ください。在庫を調査いたします。価格は送料込みです。また、中古ソフトリストをご希望の方は、お持ちの機種・メディア・62円切手・御住所を同封の上、小社にお送りください。なお、リスト製作中の場合は、発送が遅れます。必ず発送しますので気長にお待ちください。

本紙広告有効期限1991年1月8日まで

社員・アルバイト募集

■アーク通販なら……

- 安全 全て配達は郵便小包又は宅急便を使用し全国ネット販売。
- 便利 休みなしで応対。平日朝10時～夜8時。土・日・祝 午後1時～7時。
- 早い 大手パソコンショップ・流通会社・メーカとタイアップ 在庫50万本以上。
- 正確 顧客住所・製品情報をコンピューターでリアルタイム処理。
- 安い 後払いでも合計額に1商品につき500円をプラスするだけ。

■お好みの方法でお求め下さい。

(注文方法・およその納期・割増料金)

前払

1. 安全確実に
   現金書留 ●注文内容を同封●6～8日
2. 安く・早く
   銀行振込 ●電話・ハガキ・FAX●4～6日
3. とにかく安く
   郵便振替 ●通信らんに記入●10～12日

後払

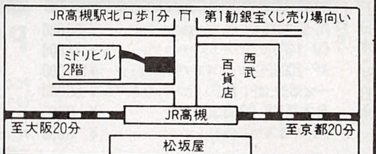
4. かんたんに注文
   普通代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●4～6日●(500円)
5. 新作を発表後すぐに
   予約代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●発売日発送●(500円)
6. とにかく早く
   特急代金引換 ●電話 ●約2～3日●(500円)＋800円
   午前中に注文いただければ翌日に出荷いたします。
7. 指定日に配達
   指定日代金引換 ●電話●指定日に配達●(500円)＋500円
8. 夜間に配達
   夜間配達代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●午後6～8時に配達●(500円)＋500円

- ●住所・氏名・電話番号・商品名・機種・メディアの別を詳しくお知らせください。
- ●発売予定及び在庫切れの商品は入荷次第お送りします。又発送が10日以上おくれる時は、電話又はハガキにてお知らせいたします。
- ●納期遅れ及び初期不良については商品の取替え又は返金以外の責任はもちません。
- ●注文商品のキャンセルは原則としてお受けできませんが発売遅れの場合発送前ならお受けいたします。
- ●18才未満の方の後払注文は保護者の承諾を受けてください。
- ●後払の方は割引価格に後払割増料(500円)をプラスしてお支払い下さい。

中古ソフト3,000本・ゲームソフト全品2割引き。
用品類も特価もしくは全品2割引き。ご来店下さい。



(店内写真)



営業時間:PM1:00～PM7:00 年中無休

- ●現金書留 下記住所 アーク㈱通販部ベーマガ係
- ●郵便振替 大阪0-103169 アーク株式会社
- ●銀行振込 第一勧業銀行高槻支店(普)1147114

アーク株式会社
通販部
〒569 大阪府高槻市芥川町1丁目14番27号
(ミドリビル2F)
☎0726-81-0471
FAX.0726-81-0486

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

■12月のお休み／5日(水)・6日(木)・13日(木)・31日(月) ■1月のお休み／1日(水)・2日(木)・10日(木)・17日(木)・24日(木)・31日(木) ■福岡店12月のお休み／4日(火)・5日(水)・13日(木)・31日(月)
■北海道受注センター(11:00～21:00)☎011-251-6771 ■九州受注センター(11:00～21:00)☎092-672-7771 ■福岡店1月のお休み／1日(水)・9日(水)・16日(水)・23日(水)・30日(水)

NO.1宣言

Service **A**fter **M**aintenance

OPEN INFORMATION

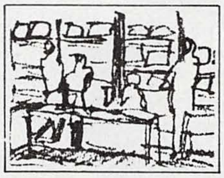
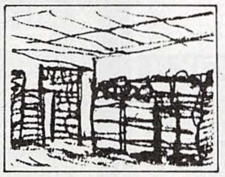
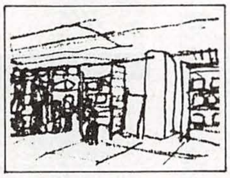
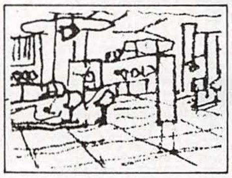
★ 福岡ショールーム➡福岡店〔移転新装オープン〕
AM11:00～ 福岡市中央区渡辺通り4-9-25 ユーテックプラザ4F

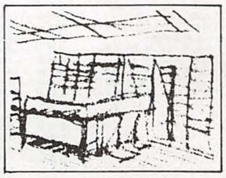
★ 池袋ソフト店 AM11:00～ 豊島区東池袋1-28-6

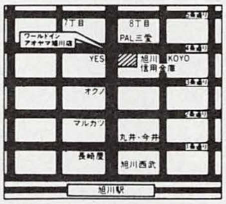
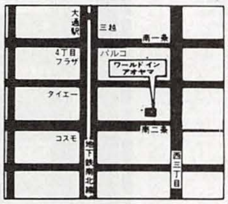
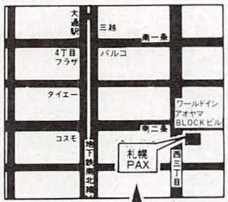
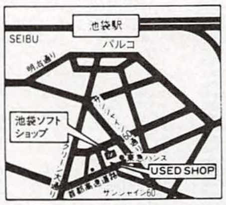
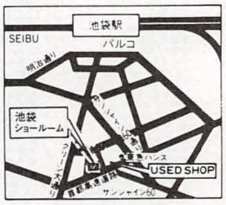
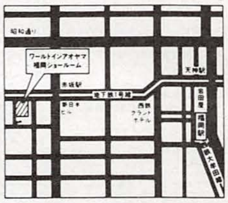
★ 札幌PAX〔札幌にPAX進新(しんしゅつ)出〕
PM 1:00～ 札幌市中央区南2条西2丁目 ブロックビル6F

★ 札幌店〔新装オープン〕
PM 1:00～ 札幌市中央区南2条西3丁目 リンクエギビル3F

ワールドインアオヤマのコンセプトショップ池袋本店1月中旬オープン〈東急ハーンズ池袋店となりアムラックス前〉



旭川店 ☎0166-25-7771
旭川市4条8丁目ツジビル
■営業時間／11:00～19:00

札幌店 ☎011-251-1777
札幌市中央区南2条西3丁目 リンクエギビル3F
■営業時間／11:00～19:30

札幌PAX店 ☎011-223-7771
札幌市中央区南2条西2丁目 ブロックビル6F
■営業時間／11:00～19:30

池袋店ソフト店 ☎03- 989-1171
豊島区東池袋1-28-6 パールシティビル2F
■営業時間／11:00～19:00

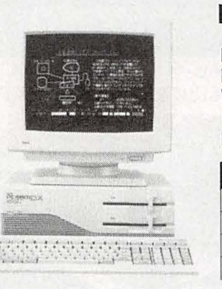
池袋ショールーム ☎03- 989-1123
豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル9F・首都高速道路側
■営業時間／11:00～19:00

福岡店 ☎092-716-7771
福岡市中央区渡辺通り4-9-25 ユーテックプラザ4F・地下鉄天神駅下車3分
■営業時間／11:00～19:30

平成3年1月1日より東京の局番が4桁になり頭に3がつきます。

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801DX
NEC

新製品 information ★ PC-9801N〔98ノート〕 定価￥248,000 ★ PC-9801RX21 定価￥338,000 ★ PC-9801RX51 定価￥508,000 ★ PC-9801RS21 定価￥398,000 ★ PC-9801RA21 定価￥498,000



Aコース
PC-9801DX2〔本体：サウンドボード搭載〕…￥318,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕…￥84,800
VP-1350pc〔136桁24シリアルプリンター〕…￥96,800
日本語MS-DOSver3.38〔PS38-017HMW〕…￥17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕…￥6,800

定価合計￥523,400➡￥348,000

￥5,300×36回	ボ￥40,000	頭なし
￥9,100×48回	ボなし 0	頭なし
￥14,500×18回	ボ￥50,000	頭なし
￥17,000×24回	ボなし	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

Bコース
PC-9801DX2〔本体：サウンドボード搭載〕…￥318,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕…￥84,800
PCマウス〔200カウントマウス〕…￥6,800
大戦略III'90〔シミュレーションの決定版〕…￥9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕…￥9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリンスによるリアルゴルフ〕…￥12,800

定価合計￥442,000➡￥299,000

￥6,800×24回	ボ￥50,000	頭なし
￥10,200×36回	ボなし	頭なし
￥14,900×24回	ボなし	頭なし
￥20,000×18回	ボなし	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

Cコース
PC-9801DX2〔本体：サウンドボード搭載〕…￥318,000
PC-KD882〔0.31ピッチカラーディスプレー〕…￥89,800
大戦略III'90…￥9,800
遥かなるオーガスタ…￥12,800
シム・シティ…￥9,800
日本語MS-DOS3.3C…￥9,800
PC-マウス〔NT-98B〕…6,800

定価合計￥456,800➡￥331,800

￥7,300×60回	ボなし	頭なし
￥11,300×36回	ボなし	頭なし
￥16,300×24回	ボなし	頭なし
￥21,100×18回	ボなし	頭なし

Dコース
PC-9801DX2〔本体：サウンドボード搭載〕…￥318,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレー〕…￥74,800
XP-2000PC〔48'・24'両用プリンター〕…￥198,000
一太郎またはP1・EXE〔人気のワープロをお選び下さい〕…￥58,000
日本語MS-DOS3.3C…￥9,800
PC-マウス〔NT-98B〕…￥6,800

定価合計￥665,400➡￥475,200

￥10,300×24回	ボ￥80,000	頭なし
￥8,000×36回	ボ￥50,000	頭なし
￥15,300×24回	ボ￥50,000	頭なし
￥16,100×36回	ボなし	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

Eコース
PC-9801DX5〔本体：サウンドボード搭載40MHDD付〕…￥468,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレー〕…￥74,800
XP-2000PC〔48'・24'両用プリンター〕…￥198,000
一太郎またはP1・EXE〔人気のワープロをお選び下さい〕…￥58,000
日本語MS-DOS3.3C…￥9,800
PC-マウス〔NT-98B〕…￥6,800

定価合計￥815,400➡現金大特価

￥6,700×60回	ボ￥40,000	頭なし
￥10,100×36回	ボなし	頭￥300,000
￥13,300×36回	ボ￥40,000	頭なし
￥22,300×24回	ボ￥40,000	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PCシリーズの最新作 PC-CLUB Aコース
PC-CLUB〔本体〕…￥168,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕…￥74,800
日本語MS-DOSver4.01〔PCM-31〕…￥18,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕…￥6,800
大戦略III〔シュミレーションの決定版〕…￥9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕…￥9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリンスによるリアル3Dゴルフ〕…￥12,800

合計￥300,000➡￥219,800

￥7,900×36回	ボなし	頭なし
￥11,400×24回	ボなし	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PCシリーズの最新作 PC-CLUB Bコース
PC-CLUB〔本体〕…￥168,000
PC-KD882〔0.31NEC最新カラーディスプレー〕…￥89,800
日本語MS-DOSver4.01〔PCM-31〕…￥18,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕…￥6,800
栄光は君に…￥9,500
ポピュラス…￥9,800
プロミスランド…￥4,800
プリンス・オブ・ペルシャ…￥8,800

合計￥315,500➡￥248,000

￥6,800×48回	ボなし	頭なし
￥3,800×36回	ボなし	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

読まずにわかるカラーグラフィック日本語ワープロセット PC-9801 パーツセット1
GT-1000〔カラーハンディスキャナ〕…￥79,800
＃5220〔接続ケーブル〕…￥7,500
Z's Word JG2〔カラーリアル日本語ワープロ〕…￥58,000
IO-735X〔シャープカラーインクジェットプリンター〕…￥248,000
〔接続ケーブル〕…￥4,800

定価合計￥398,100➡￥293,000
特別金利適応のため さらにクレジットがお得に！

MIDIの完全セット版 PC-9801 パーツセット2
ミュージ郎〔I/F付付音源セット〕…￥158,000
MA-12C×2〔アンプ内蔵スピーカー〕…￥28,000
CF-10〔ローランド コンピュータミキサー〕…￥22,000
PC-200〔ローランド キーボード〕…￥36,000
はなうたくん〔ローランド音声楽器変換機〕…￥33,000
ミュージ郎データ曲集〔お好きな曲集2つ選び下さい〕…￥7,000

定価合計￥284,000➡￥235,000
特別金利適応のため さらにクレジットがお得に！

パーフェクト MIDI PROセット PC-9801 パーツセット3
PCM PC98 Ver2.1〔ソフト〕…￥58,000
MA-12C×2〔アンプ内蔵スピーカー〕…￥28,000
PC-200〔ローランド キーボード〕…￥36,000
CM-64〔音源セット〕…￥128,000
MPU-PC98II〔I/F〕…￥19,800
ミュージアムシステム〔縮集ソフト〕…￥12,800
ミュージアムソフト〔桑田佳祐集〕…￥5,800

定価合計￥288,400➡￥239,000
特別金利適応のため さらにクレジットがお得に！

最新、売れ筋ソフトセット PC-9801 パーツセット4
シム・シティ…￥9,800
大戦略III'90…￥9,800
麻雀悟空天竺への道…￥9,800
AI囲碁3…￥14,800
黄金の羅針盤…￥9,800
ランペルール…￥9,800

定価合計￥63,800➡￥51,100
特別金利適応のため さらにクレジットがお得に！

最新、売れ筋ソフトセット PC-9801 パーツセット5
銀河英雄伝説II…￥9,800
F-15ストライクイーグルII…￥10,800
ダークレイスII…￥9,800
大戦略III'90…￥9,800
ランペルール…￥9,800
サーフII…￥8,800

定価合計￥58,800➡￥47,100
特別金利適応のため さらにクレジットがお得に！

HANDY98 定価￥198,000➡￥148,000
PC-9801NV 定価￥248,000➡現金大特価

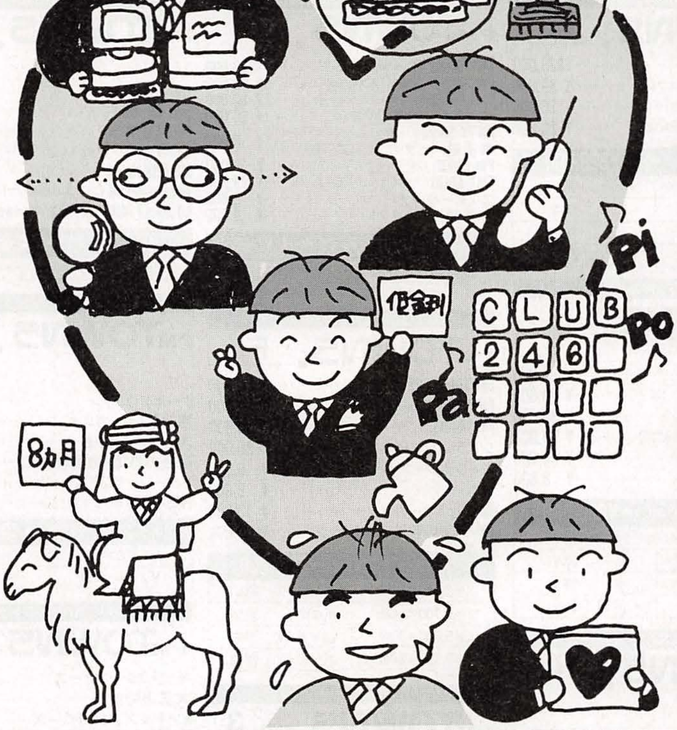
緑電子 Little E40mkII ￥98,000➡￥65,000 ICM SR-80 80MBHDD￥168,000➡現金特価 SRC-81＋IF￥188,000➡現金特価 キャラベル CA-0818SC￥188,000➡￥123,000 日本テクサ STATION80S￥148,000➡￥115,000 TRUST-80S￥158,000➡￥115,000 TRUST-80SE￥158,000➡￥115,000 緑電子 PS90￥168,000➡￥133,000 ICM SRC-131 130MBHDD￥228,000➡￥158,000 itec ITH100G 100MBHDD￥238,000➡￥142,000 ロジテック LHD-100SC￥168,000➡￥133,000 ニューテック NT100-55￥198,000➡￥152,000 テクノジャパン PD-100RS￥168,000➡￥123,000 PD-130RS￥198,000➡￥140,000 緑電子 LITTLE F（3.5×1）￥39,800➡￥24,800 LITTLE F2(3.5×2)￥59,800➡￥36,800 CRC EX301(3.5×1)￥39,800➡￥24,900 EX501(5×1)￥59,800➡￥35,200 ロジテック LFD-392R(3.5×2)￥79,800➡￥59,000 LFD-592R (5×2)￥99,800➡￥70,000 LFD-591R(5×1)￥69,800➡￥48,000 EPSON GT-6000 カラーイメージスキャナ￥178,000➡現金特価 Sharp JX-220 ￥145,000➡現金特価 EPSON GT-1000 ハンディスキャナ￥79,800➡￥56,800 オムロン HS40CL-H￥46,800➡￥34,800 HS60F-H￥46,800➡￥34,800 オムロン BU504XL 無停電電源￥74,800➡￥55,000 サンケン電気〔無停電電源〕￥39,800➡￥33,800

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命ビル9F 〒170　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170
福岡店 福岡市中央区渡辺通り4-9-25ユーテックプラザ4F 〒810

AOYAMA
WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

ワールドインアオヤマの9ハートサービス

実績のメンテナンス／完全バックアップシステム



正社員・アルバイト募集中●「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課03-986-6101
●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額でお支払い下さい。

――クレジット――

業界一番のスーパークレジットで。

ご都合に合せて自由にお支払い回数、金額を設定できます。手続きはとても簡単、そしてスピーディー。もちろん手数料は超低金利。お支払いも月々1,000円からとますますお得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学生の味方、キャンパスクレジットがますますワイドに。

キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高50万円までのお買物ができ、手続きもその場で即OK。お支払いも月々1,000円からととっても嬉しいアオヤマは皆さんを応援します。

お支払いはナント！84回まで。

お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりはもちろん、ボーナス一括や二括払いもOK。

ゆうゆうお支払いは8ヶ月先から。

欲しい機種は今すぐ欲しい、だけど以前のローンが残ってるし……。就職してから始めたい……何んて方にお勧め。8ヶ月先までならいつから始めてもOKです。これならとっても安心ですね。

――サポート――

万一のときも完全バックアップ。

万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体製でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで新品との交換を致しております。

また一週間以内の不良の場合は、こちらからお荷物をひきとりに伺います。

※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます。

――会員・保険――

最先端の"CLUB246"。

お客様とのハートのふれ合いを目指し、会員の方のみのダイヤルを設けております。次回のご購入が一層スムーズになるように会員価格にての販売・下取りを行っています。

インシュアランス・サービス

私共では、損害保険会社と提携し、すべての製品に一年間の総合保険がついています。商品が火災、落雷、爆発、破損、盗難、水漏れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。これはワールドインアオヤマが業界初に導入したサービスの一つです。

グーンとお得な下取りシステム。

今お持ちの機種を高額下取り。わずかな予算でシステムアップ。差額はクレジットでもOKです。

――ショップ――

全店統一のサービス/見て、触れて、納得。

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスのひとつと思っております。ズラリ勢揃いしたハード＆ソフトの中から、ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

BEST SHOPS BEST SERVISE。

私共では、お客様の過去のデータ、その日の在庫量、価格など全てのデータが完全管理。だから、アフターサポートも電話一本で。

――サービス＆ポリシー――

グーンとお得な下取りシステム。

●配送日指定OK●土・日配送OK●札幌BLOCKに買取専門ショップOPEN●専門スタッフが常時待機●中古パソコン4ヶ月間保証●FAX見積りサービス●もちろんクレジットカードも使えます●カード払いでキャッシュレス

★各店にてEPSONブースを常設、よりわかりやすく商品の御説明をいたしております。

PC-286 PC-386

EPSON

新製品information ★ PC-286NOTE 定価￥458,000 ★ PC-286LF 定価￥388,000 ★ PC-386LS 定価￥538,000 ★ PC-386V 定価￥498,000 ★ PC-286UX 定価￥268,000

お使いいただくソフトは別にリストからお選び下さい。
PC-286VG Aコース

PC-286VG-STD〔本体〕……￥268,000
PC-KD881〔0.28ピッチカラーディスプレー〕……￥118,000
XP-2000PC〔48'・24'両用プリンター〕……￥198,000
PCM-51〔日本語MS-DOS Ver4.1〕……￥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕……￥ 6,800

定価合計 ￥608,000➡現金大特価		
￥ 9,100×48回	ボなし	頭￥100,000
￥ 9,800×36回	ボ￥30,000	頭なし
￥ 9,900×60回	ボなし	頭なし
￥18,100×24回	ボ￥20,000	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

ゲームから入って少しづつワープロへ……
PC-286VG Bコース

PC-286VG-STD〔本体〕……￥268,000
PC-KD882〔0.31ピッチカラーディスプレー〕……￥ 89,800
TN-F1〔FM音源ボード〕……￥ 18,000
大戦略III 90……￥ 9,800
遥かなるオーガスタ……￥ 12,800
シム・シティ……￥ 9,800
PCM-51〔日本語MS-DOS Ver4.1〕……￥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕……￥ 6,800

定価合計 ￥433,000➡現金大特価		
￥ 6,500×48回	ボなし	頭なし
￥ 6,800×60回	ボなし	頭なし
￥ 9,800×24回	ボ￥30,000	頭なし
￥10,000×24回	ボなし	頭￥100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

286VGスタンダードコース
PC-286 VG Cコース

PC-286VG-STD〔本体〕……￥268,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレー〕……￥ 74,800

定価合計￥342,800➡現金大特価		
￥2,600×48回	ボ￥20,000	頭なし
￥4,000×84回	ボなし	頭なし
￥5,800×36回	ボなし	頭￥50,000
￥7,500×36回	ボなし	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

ハイパー286コース
PC-286VG Dコース

PC-286VG-STD〔本体〕……￥268,000
CZ-605D〔チューナ付カラーディスプレー〕……￥115,000
TV接続ケーブル〔15P-15P〕……￥ 4,800
TN-F1〔FM音源ボード〕……￥ 18,000
銀河英雄伝説II……￥ 9,800
大戦略III'90……￥ 9,800
ランペルール……￥ 9,800

定価合計 ￥435,200➡￥298,000		
￥ 7,000×60回	ボなし	頭なし
￥ 9,400×42回	ボなし	頭なし
￥11,800×24回	ボ￥20,000	頭なし
￥19,600×12回	ボ￥50,000	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

とってもすごいラップトップ
PC-386 NOTE A Aコース

PC-386 NOTE A〔本体〕……￥268,000
ラムドライブカード〔PCRDC〕……￥ 30,000
モデムカード〔PCNTMC〕……￥ 32,800
PCマウス〔NT-98B〕……￥ 6,800
キャリングケース〔PCBCC2〕……￥ 17,000
Lotus 1-2-3カード〔PCN 1,2,3〕……￥ 98,000
P1. EXEカード〔PCN P1〕……￥ 63,000

定価合計 ￥515,600➡現金大特価		
￥ 4,300×84回	ボ￥20,000	頭なし
￥ 9,300×36回	ボ￥30,000	頭なし
￥ 9,500×60回	ボなし	頭なし
￥12,500×24回	ボ￥20,000	頭100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

とってもすごいラップトップ
PC-386 NOTE A Bコース

PC-386 NOTE A〔本体〕……￥268,000
キャリングケース〔PCBCC2〕……￥ 17,000
20MBハードディスクパック〔PCN THD20〕……￥130,000

定価合計 ￥415,000➡現金大特価		
￥ 6,500×36回	ボ￥30,000	頭なし
￥ 7,700×60回	ボなし	頭なし
￥ 9,200×48回	ボなし	頭なし
￥12,000×24回	ボなし	頭￥100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

使いやすいワープロをお選び下さい。
PC-386M Aコース

PC-386M-STD〔本体〕……￥328,000
CU-14KD〔0.28ピッチカラーディスプレー〕……￥ 89,800
XP-2000PC〔48'・24'両用ドットプリンター〕……￥198,000
一太郎Ver4.3またはP1・EXE〔人気のワープロをお選び下さ￥ 58,000
PCM-31〔日本語MS-DOS Ver4.1〕……￥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕……￥ 6,800

定価合計 ￥698,600➡現金大特価		
￥7,000×60回	ボ￥30,000	頭なし
￥9,100×48回	ボなし	頭￥350,000
￥9,600×84回	ボなし	頭なし
￥9,800×36回	ボ￥30,000	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-386S Aコース

PC-386S-STD〔本体〕……￥498,000
CU-14KD〔0.28ピッチカラーディスプレー〕……￥ 89,800
XP-2000PC〔48'・24'両用ドットプリンター〕……￥198,000
PCM-51〔日本語MS-DOS Ver4.1〕……￥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕……￥ 6,800
シム・シティ……￥ 9,800
大戦略III'90……￥ 9,800

定価合計 ￥830,200➡現金大特価		
￥7,300×36回	ボ￥35,000	頭なし
￥9,400×48回	ボ￥30,000	頭なし
￥9,600×84回	ボなし	頭なし
￥9,800×36回	ボ￥50,000	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

(ワープロ) 一太郎ver4.3￥58,000➡現金特価　一太郎ver3￥58,000➡現金特価　一太郎dash￥39,000➡現金特価　P1.EXE PLUS￥58,000➡現金特価 Z's WORD JGII￥58,000➡現金特価　Word Star 5.0￥98,000➡現金特価　n松￥38,000➡現金特価　新松￥58,000➡現金特価　アシストワード￥9,700➡現金特価　(表計算) Lotus 1-2-3R2.2J￥98,000➡現金特価　アシストカルク￥9,700➡現金特価　Multiplan ver4.1￥68,000➡現金特価　(DB) The CARD 3￥48,000➡現金特価　F-1 DATA BOX￥32,000➡現金特価 Let'sアイリスver3.0￥58,000➡現金特価　Ninja 3 PRO￥42,000➡現金特価　VP-planner￥36,000➡現金特価　(グラフィック) 花子ver2￥58,000➡現金特価　Z's STAFF KID￥28,000➡現金特価　CANDY 4￥58,000➡現金特価　C-TRACE 98 DRY￥98,000➡現金特価　(Music) ミュージ郎￥158,000➡現金特価　ミュージ郎Jr.￥98,000➡現金特価　(通信) まいと〜く￥28,000➡現金特価　アシストコール￥9,700➡現金特価　BEE Term￥18,000➡現金特価　(ユーティリティー・言語他) MS-Quick C￥20,000➡現金特価　MS-Quick BASIC￥20,000➡現金特価　MIFES ver.5.0￥38,000➡現金特価 Vz Editor￥9,800➡現金特価　MAX LINK￥18,000➡現金特価

■北海道受注センター（11:00〜21:00）☎011-251-6771
■九州受注センター（11:00〜21:00）☎092-672-7771

PC-9801/PC-286ソフト&周辺機器

品名	内容	価格	品名	内容	価格
EMJ-1000mkII	メルコ	￥27,000➡￥00,000	AVM-10	アスキー ボイスメーカー	￥128,000➡現金特価
EMJ-2000mkII	メルコ	￥44,800➡￥00,000	PC-PR101TL3	NEC10インチカラー熱転写	￥69,800➡現金特価
EMJ-4000mkII	メルコ	￥79,800➡￥00,000	PC-PR	NEC10インチカラー熱転写48'	￥99,800➡￥60,000
EMJ-6000mkII	メルコ	￥115,000➡￥00,000	PC-PR150T	NEC10インチカラー熱転写48'	￥64,800➡￥49,000
MEMORY-PRO386	メルコ	￥10,000➡現金特価	PC-PR150VH	NEC10インチカラー熱転写48'	￥99,800➡現金特価
PC-9801-26K	NECサウンドボード	￥25,000➡￥19,900	PC-PR150VL	NEC10インチカラー熱転写48'	￥84,800➡￥62,800
TN-F3	NEC完全コンパチサウンドボード	￥18,000➡￥14,800	AP-600PC	EPSON10インチカラー熱転写	￥64,800➡現金特価
FM-2	アクセル ステレオスピーカー付	￥29,800➡￥	AP-900PC	EPSON10インチカラー熱転写48'	￥94,800➡現金特価
PC-9872R	マウス	￥10,000➡￥ 8,000	TX-24CL	スター10インチカラー熱転写	￥69,800➡￥41,000
LGA-91	ビデオ入力用ボード	￥24,800➡￥19,800	PC-PR350	NEC15インチ48'カラー熱転写	￥168,000➡現金特価

Canon BJ-10V［10インチバブルジェットプリンター（ケーブル含む）］〈新品限定品〉定価￥74,800➡￥00,000

品名	内容	価格	品名	内容	価格
PC-PR101GS	10インチカラー	￥115,000➡￥ 83,900	VP-2050PC	15インチ	￥158,000➡￥ 96,000
VP-960PC	10インチカラー	￥118,000➡現金特価	VP-1350PC	15インチ	￥ 96,800➡￥ 56,800
JR-100CL	スター10インチカラー	￥ 99,800➡現金特価	BL-230X	SEIKOSHA15インチ4モード対応	￥148,000➡￥ 78,000
JR-100	10インチ	￥ 79,800➡現金特価	HG-4800PC	EPSON15インチ48'インクジェット	￥348,000➡￥143,000
PC-PR201GS	NEC15インチカラー	￥135,000➡￥ 90,000	ICM SRC-41 40MBHDD		￥108,000➡￥85,000
PC-PR201/80A	NEC15インチカラー	￥275,000➡現金特価	itec IT SS40		￥138,000➡￥85,000
PC-PR201/65A	NEC15インチカラー	￥215,000➡現金特価	キャラベル CA-0428SC		￥128,000➡￥83,000
PC-PR201/60A	NEC15インチカラー	￥158,000➡現金特価	緑電子 Little B4N		￥130,000➡￥86,000
PC-PR201/45	15インチ	￥ 95,000➡現金特価	ICM SR-40		￥118,000➡￥83,000
XP-2000PC	エプソン15インチ48'	￥196,000➡現金特価	アイテム HD3040		￥110,000➡現金特価
VP-2600PC	15インチカラー	￥145,000➡現金特価	コンピューターリサーチ CRC-MH4B		￥ 99,800➡￥65,000

PC-PR201B［24ドット15インチプリンター］〈新品限定品〉定価￥99,800➡￥64,800

USED-SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社ワールド イン アオヤマ

オープン記念価格 AOYAMA FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE Open Special Price

新FM TOWNSもラインアップ!

FM-Townsをコースにてお買い上げいただきましたお客様にTowns専用パソコンラックを¥3,900にてお届けいたします。

限定処分 本体コース FM TOWNS Aコース

FM-TOWNS 1(本体)……………¥268,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)………¥ 69,800
FMT-KB101(キーボード)………………¥ 20,000
システムソフト(B276A020)…………¥ 20,000

定価合計 ¥377,800➡¥178,000	
¥3,900×24回	㊍¥30,000 ㊐なし
¥4,100×60回	㊍なし ㊐なし
¥5,600×24回	㊍なし ㊐¥70,000
¥6,200×36回	㊍なし ㊐なし

限定処分 本体コース FM TOWNS Cコース

FM-TOWNS 2(本体)……………¥328,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)………¥ 69,800
FMT-KB101(キーボード)………………¥ 20,000
システムソフト(B276A020)…………¥ 20,000

定価合計 ¥437,800➡¥228,000	
¥ 5,300×60回	㊍なし ㊐なし
¥ 6,300×48回	㊍なし ㊐なし
¥ 7,900×36回	㊍なし ㊐なし
¥11,400×24回	㊍なし ㊐なし

HABITATと合せて友達と通信セット FM TOWNS B'コース

FM-TOWNS 2F(本体)……………¥378,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)………¥ 89,800
FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)…………¥ 20,000
NIFTY-Serve(ハビタットメンバーズパック)………¥ 6,800
富士通ハビタット(ビジュアル通信ソフト)
PM-1200F(1200bpsモデム)………¥ 21,000
FMT-SP101(アンプ付スピーカー)……¥ 29,800
アフターバーナー……………………¥ 9,800
御希望ゲームソフト…………………¥ 9,800

合計 ¥595,000➡現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

ハビタット(パソコン通信)システムのマニュアルを各店に用意しております

OS1言語お勉強セット FM TOWNS P(ピー)コース

FM-TOWNS 2H(本体)……………¥548,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)………¥ 89,800
FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)…………¥ 20,000
MS-DOS ver3.1(B276A100)…………¥ 18,000
Advanced RUN C(人気の言語ソフト)……¥ 29,800
Advanced RUN FORTRAN(人気の言語ソフト) ¥ 29,800

合計 ¥765,400➡現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

最新 売れ筋ソフトセット FM TOWNS パーツセット 4

ファミリースタジアム'90年度版·¥ 7,800
バブルボブル…………………………¥ 9,800
AYA……………………………………¥ 8,800
イメージファイト……………………¥ 9,800
遥かなるオーガスター………………¥12,800

定価合計 ¥49,000➡現金大特価	
¥2,100×24回	㊍なし ㊐なし
¥3,900×12回	㊍なし ㊐なし

限定処分 本体お買得コース FM TOWNS Kコース

FM-TOWNS 1(本体)……………¥268,000
増設フロッピーディスク……………¥ 35,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)………¥ 89,800
FMT-KB101(キーボード)………………¥ 20,000
システムソフト(B276A020)…………¥ 20,000

定価合計 ¥397,800➡現金大特価	
¥ 4,700×60回	㊍なし ㊐なし
¥ 5,600×48回	㊍なし ㊐なし
¥ 7,000×36回	㊍なし ㊐なし
¥10,100×24回	㊍なし ㊐なし

FM-TOWNS 限定お買得コース FM TOWNS Eコース

FM-TOWNS 2(本体)……………¥328,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)………¥ 69,800
FMT-KB105(キーボード)………………¥ 30,000
システムソフト(B276A020)…………¥ 20,000
ハイパープラネット…………………¥ 12,800
シム・シティ…………………………¥ 8,800

定価合計 ¥469,400➡¥253,800	
¥ 5,900×60回	㊍なし ㊐なし
¥ 7,000×48回	㊍なし ㊐なし
¥ 8,900×36回	㊍なし ㊐なし
¥12,700×24回	㊍なし ㊐なし

FM-TOWNS その日からコース FM TOWNS Fコース

FM-TOWNS 2F(本体)……………¥378,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)………¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)…………¥ 20,000
ギャラクシーフォースII……………¥ 9,800
シム・シティ…………………………¥ 8,800
遥かなるオーガスター………………¥ 12,800
FM-TOWNS用パソコンラック……¥サービス

定価合計 ¥529,200➡¥311,000	
¥3,000×60回	㊍¥25,000 ㊐なし
¥5,700×84回	㊍なし ㊐なし
¥5,000×36回	㊍¥35,000 ㊐なし
¥7,300×24回	㊍¥50,000 ㊐なし

パーツセット1 FM TOWNS パーツセット 1

ターボアウトラン……………………¥ 9,800
遥かなるオーガスター………………¥12,800
スーパーオデッセイ…………………¥ 9,700
信長の野望・戦国群雄伝……………¥ 11,800
ニュージーランドストーリー………¥ 9,800
FMT-SP101(ステレオスピーカー)………¥29,800

定価合計 ¥83,700➡現金特価	
¥1,600×60回	㊍なし ㊐なし
¥2,500×36回	㊍なし ㊐なし

初心者から上級者まで使える FM TOWNS パーツセット 5

MIDIカード(FMT-401 1.2不可)……¥35,000
CM-32L(ベーシック音源)……………¥69,000
ステレオスピーカ(FMT-SP101)……¥29,800
MUSIC PRO Towns Mide(ソフト・MIDI音源)·
…………………………………………¥39,800

定価合計 ¥173,600➡¥139,800	
¥ 7,100×24回	㊍なし ㊐なし
¥13,100×12回	㊍なし ㊐なし

FM-TOWNS2基本セット FM TOWNS Gコース

FM-TOWNS2(本体)……………………¥328,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)………¥ 89,800
FMT-KB105(キーボード10キー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)…………¥ 20,000

合計 ¥467,800➡¥256,000
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

FM-TOWNS2F基本セット FM TOWNS Hコース

FM-TOWNS2F(本体)……………………¥378,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)………¥ 89,800
FMT-KB105(キーボード10キー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)…………¥ 20,000

合計 ¥517,800➡現金特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

パーツセット3 FM TOWNS パーツセット 3

富士通HABITAT(ニフティーサーブ付)……¥ 6,800
PM-1200F(1200bpsモデム)…………¥21,000

定価合計 ¥27,800➡現金特価	
¥1,200×23回	㊍なし ㊐なし
¥2,300×12回	㊍なし ㊐なし

最新 売れ筋ソフトセット FM TOWNS パーツセット 2

ギャラクシーフォースII……………¥9,800
大航海時代……………………………¥11,800
トンネルズアンドトローズ…………¥9,800
イメージ・ファイト…………………¥9,800
シム・シティ…………………………¥8,800
石道……………………………………¥6,800

定価合計 ¥56,800➡現金大特価	
¥2,400×24回	㊍なし ㊐なし
¥4,500×12回	㊍なし ㊐なし

パーツセット6 FM TOWNS パーツセット 6

GT-1000(カラーハンディスキャナ)…¥79,800
#5220(接続ケーブル)………………¥ 7,500
Townsペイント毛……………………¥38,000
PC-PR204B(24ドットカラー漢字熱転写プリンター)
…………………………………………¥80,000
FM60-711(接続ケーブル)……………¥ 6,800

定価合計 ¥212,100➡¥136,900	
¥ 7,000×24回	㊍なし ㊐なし
¥12,900×12回	㊍なし ㊐なし

X68000

X68000お買上げのお客様へ

上記コースで御希望ソフトは「サンダーブレード」「ダウンタウン熱血物語」「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」「ビーチバレー」「アルカノイド」「熱血高校ドッチボール」のうちいずれかからお選び下さい。

買ったお客様でしかわからないこのサービス!――ぜったいX68000を買うならアオヤマがオトク

● 以前当社にてX68000及びX-1を御購入いただいたお客様に限り、CZ-8PC5〔定94,800〕を大特価にてお届けいたします。会員の方は会員ダイアルにてCall!
● X68000をセットでお買い上げいただいたお客様に限り、アスキーターボステックを特価¥4,300、XE-1PROを特価¥6,700また CTRACEを特価¥39,800にてCZ-8NJ2〔インテリジェントコントローラ〕〔¥23,800〕を特価¥16,900にてお届けいたします。 御注文の際に合わせてお申し込み下さい。

チタンカラーの新製品登場
AOYAMA特価で更にパワーアップ

X68000PRO II X68000 新Bコース

CZ-653C(本体)………………………¥285,000
CZ-604D(0.31ステレオスピーカ付ディスプレー)·¥ 94,800
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)……¥ 23,800
ナイトアームズ………………………¥ 9,700
サンダーブレード……………………¥ 9,500
スーパーハングオン…………………¥ 7,800
パックマニア…………………………¥ 7,800
ジェノサイド…………………………¥ 8,800
ヴァリスII……………………………¥ 9,800
住友3M5'2HDブランクディスケット··¥ 18,000
御希望ゲームソフト…………………サービス

合計 ¥475,000➡現金特価
安すぎて表示できません。 クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO II X68000 新Eコース

CZ-653C(本体)………………………¥285,000
CZ-605D(0.39ステレオスピーカ付テレビ)··¥ 115,000
上海II…………………………………¥ 6,800
倉庫番パーフェクト…………………¥ 6,800
TETRIS………………………………¥ 6,800
信長の野望戦国群雄伝………………¥ 9,800
スーパー大戦略68K…………………¥ 8,800
住友3M5'2HDブランクディスケット··¥ 18,000
御希望ゲームソフト…………………サービス

合計 ¥457,000➡現金特価
安すぎて表示できません。 クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERT II X68000 新Kコース

CZ-653C(本体)………………………¥285,000
CZ-604D(0.31ステレオスピーカ付ディスプレー)·¥ 94,800
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)¥サービス

合計 ¥379,800➡現金特価
安すぎて表示できません。 クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO II X68000 新Lコース

CZ-653C(本体)………………¥285,000
CZ-605D………………………¥ 115,000
住友3M5'2HDブランクディスケット
…………………………………¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)
…………………………………¥サービス

合計 ¥418,000➡現金特価
安すぎて表示できません。 クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO II X68000 Fコース

CZ-653C(本体)………………………¥285,000
CZ-602D(0.39カラーディスプレーテレビ)·¥ 99,800
住友3M 5'2HDブランクディスケット…¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)¥サービス

定価合計 ¥402,800➡¥259,800	
¥ 7,200×48回	㊍なし ㊐なし
¥13,100×24回	㊍なし ㊐なし

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・福岡店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

X68000ソフト&周辺機器

SCSIボード(CZ-6BSI)	¥ 29,800➡現金特価	BF-68PRO	¥ 19,800➡¥ 16,800	Communication PRO-68K	¥ 19,800➡現金特価
システムサコム MIDIボード(SX-68M)	¥ 19,800➡¥ 15,300	CZ-6TU	¥ 33,100➡現金特価	Stationary PRO-68K	¥ 14,800➡現金特価
LANボード	¥268,000➡¥201,000	オムロンMD-24FP4 II	¥ 38,800➡現金特価	DATA PRO-68K	¥ 58,000➡¥ 43,500
RS-232Cケーブル(平行)	¥ 7,200➡現金特価	オムロンMD-24FP5 II	¥ 42,800➡¥ 33,000	BUSINESS PRO-68K	¥ 68,000➡¥ 51,000
RS-232Cケーブル(クロス)	¥ 7,200➡現金特価	ローランドMT-32	¥ 64,000➡¥ 54,400	NEW Printshop PRO-68K	¥ 19,800➡現金特価
インテリジェントコントローラ	¥ 23,800➡¥ 18,900	Hyperword	¥ 39,800➡現金特価	グラフィックライブラリ vol.1	¥ 8,800➡現金特価
トラックボール	¥ 13,800➡¥ 12,000	CYBERNOTE PRO68K	¥ 19,800➡現金特価	グラフィックライブラリ vol.2	¥ 8,800➡現金特価
ジョイカード(延長コード付)	¥ 3,200➡¥ 2,900	C compiler PRO-68K	¥ 44,800➡¥ 33,600	Musicstudio PRO-68K ver1.1	¥ 28,800➡¥ 21,600
CZ-8BS1(X-1用)	¥ 23,800➡現金特価	CARD PRO-68K	¥ 29,800➡現金特価	MUSIC PRQ-68K (MIDI)	¥ 28,800➡現金特価
拡張I/Oボックス	¥ 88,000➡現金特価	CARD PRO システム手帳リフィル集	¥ 9,800➡現金特価	ソングライブラリ —101曲集—	¥ 8,800➡現金特価
アンプ内蔵スピーカーシステム	¥ 36,600➡現金特価	CARD PRO 活用フォーム集	¥ 9,800➡現金特価	Sampling PRO-68K	¥ 17,800➡現金特価
システムラック	¥ 44,800➡¥ 35,800	SX-WINDOW ver1.0	¥ 6,800➡現金特価	SOUND PRO-68K	¥ 15,800➡現金特価

最新お買得ソフトセット X68000 パーツセット1

シム・シティ……………………¥9,800
ナイトアームズ…………………¥9,700
サイバリオン……………………¥8,800
グラナダ…………………………¥8,800
きゃんきゃんバニー……………¥6,800
スターシップランデブー………¥8,800

定価合計 ¥51,700➡¥39,900
安すぎて表示できません。 クレジットでもお申し込み出来ます。

ステレオMIDI音源セット X68000 パーツセット2

CZ-6BM1(MIDIボード)……………………¥26,800
CM-32L(ローランドMIDI音源)……………¥69,000
MA-12AV×2(ボーズアンプ内蔵スピーカー) ¥28,000
MUSIC-PRO-MIDI(ソフト音源)…………¥28,800
ソングライブラリ(ソフト音源データ)····¥ 8,800

定価合計 ¥161,400➡¥134,900	
¥ 6,900×24回	㊍なし ㊐なし
¥12,800×12回	㊍なし ㊐なし

パソコン通信セット〔ソフトたーみのる2(¥12,800) +モデムMD24FP5II 2400ボモデム(¥42,800)〕➡¥42,800 通信セット〔ソフトX Talk-68K(¥12,800)+モデム MD12FS1200ボモデム(¥21,000)〕➡¥27,300 X68000接続電子手帳セット〔ケーブル

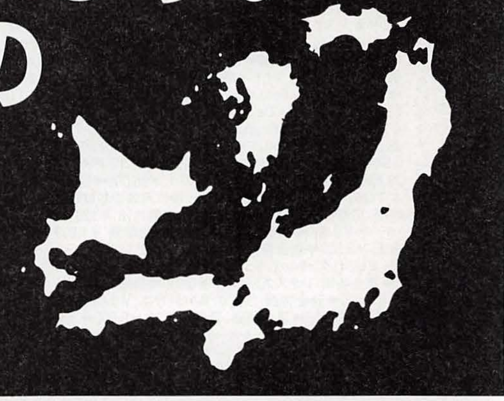
東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170
福岡店 福岡市中央区 渡辺通り4-9-25ユーテックプラザ4F 〒810

AOYAMA WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

ワールドインアオヤマでお求めのFM TOWNSは全国のアオヤマの出張サービスが受けられます。

ワールドインアオヤマのご安心サービス





●新年の営業は…
●福岡店＝1月2日(12：00～17：00)より
●他店は＝1月3日(12：00～17：30)より 営業いたします。
新年の営業時間ご案内
●1月3日＝12：00～17：00
●1月4日＝12：00～17：00
●1月5日＝平常営業

最新20Fとおすすめ印ソフトコース FM TOWNS・O(オウ)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
ハイパープラネット……¥12,800
シム・シティ……¥8,800
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)……¥9,800

定価合計¥454,200➡現金特価	
¥7,300×24回	ボ¥53,000 頭なし
¥6,800×36回	ボ25,000 頭なし
¥7,500×60回	ボなし 頭なし
¥11,100×36回	ボなし 頭なし

おすすめ入門セット FM TOWNS・Q(キュウ)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-KB105(0.39ディスプレー)……¥69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
シム・シティ……¥8,800
石道……¥6,800
トンネルズアンドトローズ……¥9,800
AYA……¥8,800
インビテーション……¥9,800
遥かなるオーガスター……¥12,800

定価合計¥479,600➡現金特価	
¥6,600×36回	ボ¥30,000 頭なし
¥7,400×60回	ボなし 頭なし
¥11,900×24回	ボ¥30,000 頭なし
¥16,600×24回	ボなし 頭なし

FM-TOWNS Qコース FM TOWNS・R(アール)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
メリーゴーランド……¥8,800
ドラゴンスレイヤー……¥8,700
バブルボブル……¥9,800
続ダンジョンマスター……¥9,800

定価合計¥459,900➡現金特価	
¥4,000×48回	ボなし 頭なし
¥6,300×36回	ボ¥30,000 頭なし
¥7,200×60回	ボなし 頭なし
¥16,100×24回	ボなし 頭なし

TOWNS20F基本ソフトセット FM TOWNS・S(エス)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
ファミリースタジアム90……¥7,800
ニュージーランド・ストーリー……¥9,800
イメージ・ファイト……¥9,800
FM-TOWNS用パソコンラック……¥サービス

定価合計¥450,200➡現金特価	
¥4,000×48回	ボなし 頭なし
¥6,300×36回	ボ¥30,000 頭なし
¥7,200×60回	ボなし 頭なし
¥16,100×24回	ボなし 頭なし

2MB内蔵基本セット FM TOWNS・D(ディ)コース

FM-TOWNS 10F(本体)……¥298,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥69,800
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)……¥9,800

定価合計¥377,600➡現金特価	
¥5,900×60回	ボなし 頭なし
¥9,100×36回	ボなし 頭なし
¥8,400×24回	ボ¥30,000 頭なし
¥13,100×24回	ボなし 頭なし

FM-TOWNS その日からコース FM TOWNS・L(エル)コース

FM-TOWNS 10F(本体)……¥298,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
ハイパープラネット……¥12,800
シム・シティ……¥8,800
インビテーション……¥9,800

定価合計¥449,200➡現金特価	
¥4,800×36回	ボ¥35,000 頭なし
¥9,100×42回	ボなし 頭なし
¥15,100×24回	ボ¥35,000 頭なし
¥19,600×18回	ボ¥50,000 頭なし

TOWNS高級フルセットおすすめソフト入 FM TOWNS・X(エックス)コース

FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
ハイパープラネット……¥12,800
シム・シティ……¥8,800
FM-TOWNS用パソコンラック……¥サービス

定価合計¥614,400➡現金特価	
¥6,600×48回	ボ¥35,000 頭なし
¥9,800×36回	ボ¥35,000 頭なし
¥15,300×36回	ボなし 頭なし
¥22,200×24回	ボなし 頭なし

FM-TOWNS 限定お買得コース FM TOWNS・W(ダブル)コース

FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
シム・シティー……¥8,800
石道……¥6,800
トンネルズアンドトローズ……¥9,800
FM-TOWNS用パソコンラック……¥サービス

定価合計¥618,200➡現金特価	
¥10,000×60回	ボなし 頭なし
¥11,900×48回	ボなし 頭なし
¥15,400×36回	ボなし 頭なし
¥22,300×24回	ボなし 頭なし



FM-TOWNS2F基本セット FM TOWNS・Y(ワイ)-3コース

FM-TOWNS 80H(本体)……¥623,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー)……¥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
ハイパープラネット……¥12,800
シム・シティ……¥8,800
石道……¥6,800
トンネルズアンドトローズ……¥9,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥799,200➡現金特価	
¥6,500×36回	ボ¥80,000 頭なし
¥12,600×60回	ボなし 頭なし
¥19,500×36回	ボなし 頭¥70,000
¥28,200×24回	ボなし 頭なし

タッチスクリーンセット FM TOWNS・Y(ワイ)-4コース

FM-TOWNS 80H(本体)……¥623,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
AYA……¥8,800
インビテーション……¥9,800
遥かなるオーガスタ……¥12,800
メリーゴーランド……¥8,800
ドラゴンスレイヤー……¥8,700
バブルボブル……¥9,800
続ダンジョンマスター……¥9,800
FM-TOWNSパソコンラック……サービス

定価合計¥811,300➡現金特価	
¥6,900×36回	ボ¥80,000 頭なし
¥12,800×60回	ボなし 頭なし
¥19,900×36回	ボなし 頭なし
¥28,900×24回	ボなし 頭なし

タッチスクリーンセット FM TOWNS SP(エスピー)-1コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP531T(タッチスクリーン付カラーディスプレー)……¥390,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
ハイパープラネット……¥12,800
シム・シティ……¥8,800
FM-TOWNS用パソコンラック……¥サービス

定価合計¥764,600➡現金特価	
¥6,800×36回	ボ¥75,000 頭なし
¥4,600×60回	ボ¥50,000 頭なし
¥20,000×36回	ボなし 頭なし
¥27,500×24回	ボなし 頭なし

タッチスクリーンセット FM TOWNS SP(エスピー)-2コース

FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,000
FMT-DP531T(タッチスクリーン付カラーディスプレー)……¥390,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
FM-TOWNS用パソコンラック……¥サービス

定価合計¥893,000➡現金特価	
¥12,000×36回	ボなし 頭¥300,000
¥17,300×24回	ボなし 頭¥300,000
¥12,200×78回	ボなし 頭なし
¥14,600×60回	ボなし 頭なし

銀河宇宙オデッセイ第1集未定
本日本昔ばなし ¥8,000➡現
金特価 CRI Postman／フル
ド第4のユニカト ¥8,800➡現金
ラストサバイバー ¥9,800➡現
黄金の羅針盤 ¥9,800➡現金
麻雀武蔵 ¥9,800➡現金特価
ラスト・ハルマゲドン ¥8,800➡
特価 オペレーションウルフ ¥9
RT 1 ¥9,800➡現金特価 KY
金特価 A Jack In the Box ¥
TM ¥9,800➡現金特価 あぶ
ットマン ¥10,000➡現金特価
志II ¥16,800➡¥12,600 AY
現金特価 囲碁道場 ¥9,800➡
特価 エイトレイクスゴルフクラ
TM ¥9,800➡¥7,350 TOWN
in ¥8,800➡現金特価 R-TY
800➡現金特価 ギャラクシーフ
¥6,800➡現金特価 SEXY P
RN ¥5,980➡現金特価 プロ
空 天竺へのみち ¥9,800➡現
森田将棋II ¥14,800➡現金特

これは？と思ったら‥どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？これは？といったご質問にも親切にお答え致します。

NEW FM TOWNS

1. 新FM-TOWNS本体の強化
2. TOWNSシステムソフトウェア標準添付
3. 通信ソフトフルスクリーンエディタを標準添付
4. 全モデルにメインメモリ2MBを標準装備
5. 内蔵ハードディスクの大容量化
6. 内蔵拡張スロット(FMR-50LT準拠)を採用
7. タッチスクリーン付カラーCRTディスプレー 14(FMT-DP531T)￥390,000
8. タッチスクリーン付カラーCRTディスプレイ 14(FMT-DP532T)￥438,000
9. ハンディカラーイメージスキャナ
10. SCSIインターフェース

TOWNSシステムソフトV1 ———— ￥20,000➡現金特価
日本語 MS-DOS V3.1 ———— ￥18,000➡現金特価
FM-OASYS FD版 ———— ￥55,000➡現金特価
FM-O ASYS HD版 ———— ￥58,000➡現金特価
G5 ———— ￥38,000➡￥30,500
テラ TOW NS ———— ￥32,000➡￥23,900
ハイパー遊名人 ———— ￥42,000➡現金特価
ASKA TOWNS ———— ￥40,000➡現金特価
情報倶楽部 ———— ￥32,000➡現金特価
FM- TOWNS 386 ASM TOOLKI TV1.1 ￥80,000➡現金特価
FM-TOWNS High CTMCompiler V1.4 — ￥40,000➡現金特価
F-BASIC386 V1.1 ———— ￥25,000➡現金特価
Lucid ASM&DEBUGGER ———— ￥24,000➡現金特価
電脳作家DX ———— ￥6,980➡現金特価
Lucid C ———— ￥48,000➡現金特価
Town s VNET V1.1 ———— ￥18,000➡￥14,400
Together ———— ￥28,000➡現金特価
HABITAT V2.1 ———— ￥6,800➡現金特価
Agent NET 予 ———— ￥18,000➡現金特価
POP名人 ST ———— ￥298,000➡現金特価
おしゃれクッキング ———— ￥14,800➡現金特価
サイクロンExpress αTOWNS ———— ￥98,000➡現金特価
G E DIT TOWNS ———— ￥30,000➡現金特価
TOWNS Telop ———— ￥98,000➡現金特価
ファンシーイラスト ———— ￥8,800➡現金特価
CRI Postman ———— ￥9,800➡現金特価
Wet Paint TOWNS ———— ￥ 29,800➡現金特価
Z's STAFF PRO TOWNS ———— ￥58,000➡現金特価
Z's Torifonie Digital Craft ———— ￥39,800➡現金特価
C-TRACE TOWNS ———— ￥ 68,000➡￥39,800
MUSIC PRO-TOWNS ———— ￥19,800➡現金特価
Town s SOUND V1.1 ———— ￥28,000➡現金特価
MUCIC PRO TOWNS(MIDI) ———— ￥ 39,800➡現金特価
EUPHONY V1.1 ———— ￥98,000➡現金特価
カミヤ レクリエ TOWNS ———— ￥49,800➡現金特価
現代用語の基礎知識 ———— ￥20,000➡現金特価

■福岡店1月のお休み／1日(水)・9日(水)・16日(水)・23日(水)・30日(水)
■福岡店12月のお休み／4日(火)・5日(水)・13日(水)・31日(月)
■12月のお休み／5日(水)・6日(木)・13日(木)・31日(月)
■1月のお休み／1日(水)・2日(木)・10日(木)・17日(木)・24日(木)・31日(木)

「年内休まず営業」

●年内の営業は全店共12月30日・19:00までとさせて頂きます。



…特価 TOWNSハイパー《知育》絵…おかしなマザーグース ￥9,800➡現…￥6,800➡現金特価 メリーゴーラン…イメージファイト ￥9,800➡現金特価 …大航海時代 ￥11,800➡現金特価 …オスの逆襲 ￥9,800➡現金特価

…YXAMBER ￥8,800➡現金特価 …RANCE・II 各￥6,800➡ 現金…金特価 きみとしたいYOU雀 PA…N COLLECTION ￥5,800➡現…➡現金特価 AFTER BURNER …伝説 ￥6,800➡現金特価 ザ・ヨ…CITY ￥9,800➡現金特価 三国…➡現金特価 囲碁II ￥14,800➡…価 囲碁道場破り ￥7,800➡現金…➡現金特価 TURBO OUTRUN …首 ￥15,000➡現金特価 D-Aga…00➡現金特価 GUNSHIP ￥11.…￥9,800➡現金特価 紫禁城 予…￥9,800➡現金特価 D-RETU…スタ ￥7,800➡現金特価 麻雀悟…MEMORIES ￥8,800➡現金特価 …深いコンドル事件 ￥9,800➡現金

TOWNS20F基本セット　FM TOWNS.T(ティ)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……￥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……￥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……￥ 30,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)……￥ 9,800

定価合計￥432,600➡現金特価	
￥ 4,400×36回	(ホ)￥35,000 (頭)なし
￥ 6,500×60回	(ホ)なし (頭)なし
￥ 9,000×24回	(ホ)￥35,000 (頭)なし
￥14,600×24回	(ホ)なし (頭)なし

TOWNS20Fおすすめ印セット　FM TOWNS.U(ユウ)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……￥323,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー)……￥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……￥ 30,000
ハイパープラネット……￥ 12,800
シム・シティ……￥ 8,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計￥482,600➡現金特価	
￥ 5,100×48回	(ホ)￥28,000 (頭)なし
￥ 6,500×36回	(ホ)￥35,000 (頭)なし
￥ 7,800×60回	(ホ)なし (頭)なし
￥17,500×24回	(ホ)なし (頭)なし

TOWNS20Fおすすめ印ラック付セット　FM TOWNS.V(ブイ)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……￥323,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー)……￥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……￥ 30,000
シム・シティ……￥ 8,800
石道……￥ 6,800
トンネルズアンドトローズ……￥ 9,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計￥486,400➡現金特価	
￥ 5,100×48回	(ホ)￥28,000 (頭)なし
￥ 6,500×36回	(ホ)￥35,000 (頭)なし
￥ 7,800×60回	(ホ)なし (頭)なし
￥17,500×24回	(ホ)なし (頭)なし

2MB内蔵基本セット　FM TOWNS.J(ジェイ)コース

FM-TOWNS 10F(本体)……￥298,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……￥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……￥ 30,000
ファミリースタジアム90……￥ 7,800
ニュージーランド・ストリー……￥ 9,800
イメージファイト……￥ 9,800
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)……￥ 9,800

定価合計￥435,000➡現金特価	
￥ 4,800×36回	(ホ)￥35,000 (頭)なし
￥ 9,100×42回	(ホ)なし (頭)なし
￥15,100×24回	(ホ)なし (頭)なし
￥19,600×18回	(ホ)なし (頭)なし

限定処分 本体お買得コース　FM TOWNS.Z(ゼット)-1コース

FM-TOWNS 40H(本体)……￥473,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー)……￥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……￥ 30,000
メリーゴーランド……￥ 8,800
ドラゴンスレイヤー……￥ 8,700
バブルボブル……￥ 9,800
続ダンジョンマスター……￥ 9,800

定価合計￥648,100➡現金特価	
￥ 6,800×24回	(ホ)￥88,000 (頭)なし
￥ 8,100×36回	(ホ)￥40,000 (頭)なし
￥21,100×24回	(ホ)なし (頭)なし
￥39,800×12回	(ホ)なし (頭)なし

限定処分 本体コース　FM TOWNS.Z(ゼット)-2コース

FM-TOWNS 40H(本体)……￥473,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー)……￥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……￥ 30,000
AYA……￥ 8,800
インビテーション……￥ 9,800
遥かなるオーガスタ……￥ 12,800
ファミリースタジアム90……￥ 7,800
ニュージーランド・ストーリー……￥ 9,800
イメージファイト……￥ 9,800

定価合計￥669,800➡現金特価	
￥ 6,100×48回	(ホ)￥40,000 (頭)なし
￥ 9,900×24回	(ホ)￥80,000 (頭)なし
￥ 7,700×36回	(ホ)￥50,000 (頭)なし
￥22,800×24回	(ホ)なし (頭)なし

FM-TOWNS 限定お買得コース　FM TOWNS.Y(ワイ)-1コース

FM-TOWNS 80H(本体)……￥623,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……￥ 89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……￥ 30,000
ハイパープラネット……￥ 12,800
シム・シティ……￥ 8,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計￥764,400➡現金特価	
￥ 5,700×36回	(ホ)￥80,000 (頭)なし
￥12,100×60回	(ホ)なし (頭)なし
￥18,700×36回	(ホ)なし (頭)なし
￥27,000×24回	(ホ)なし (頭)なし

FM-TOWNS2基本セット　FM TOWNS.Y(ワイ)-2コース

FM-TOWNS 80H(本体)……￥623,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……￥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……￥ 30,000
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計￥772,800➡現金特価	
￥11,600×60回	(ホ)なし (頭)なし
￥17,900×36回	(ホ)なし (頭)なし
￥25,900×24回	(ホ)なし (頭)なし
￥18,000×24回	(ホ)￥50,000 (頭)なし

FM-TOWNS その日からコース　FM TOWNS SP(エスピー)-3コース

FM-TOWNS 80H(本体)……￥623,000
FMT-DP531T(タッチスクリーン付カラーディスプレー)……￥390,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……￥ 30,000
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計￥1,043,000➡現金特価	
￥ 7,800×48回	(ホ)￥75,000 (頭)なし
￥13,600×84回	(ホ)なし (頭)なし
￥18,100×36回	(ホ)￥45,000 (頭)なし
￥25,600×36回	(ホ)￥50,000 (頭)なし

ワープロセットと合せて　FM TOWNS.Z(ゼット)コース

FM-TOWNS 40H(本体)……￥473,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー)……￥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……￥ 30,000
ハイパープラネット……￥ 12,800
シム・シティ……￥ 8,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計￥632,600➡現金特価	
￥ 3,800×48回	(ホ)￥50,000 (頭)なし
￥ 7,000×36回	(ホ)￥50,000 (頭)なし
￥15,000×36回	(ホ)なし (頭)￥70,000
￥21,800×24回	(ホ)なし (頭)なし

FM-TOWNSパーツセット7　FM TOWNS.パーツセット1

PR-40Tシティーライタ(24ドット15インチカラープリンター)……￥120,000
カットシートフィーダ(PR-402T)……￥ 38,000
カラーユニット(PR-403T)……￥ 8,000
FM60-711(接続ケーブル)……￥ 6,800
専用15インチ用紙……￥サービス

定価合計￥172,800➡現金大特価	
￥4,500×36回	(ホ)なし (頭)なし
￥6,500×24回	(ホ)なし (頭)なし

FM-TOWNSパーツセット9　FM TOWNS.Hコース

ハンディカラーイメージスキャナ(FMSC-201G)……￥ 89,800
スキャナ用インターフェイスボード(FMSC-611Z)……￥ 7,800
TOWNS PAINT……￥ 38,000

定価合計￥135,600➡現金大特価	
￥3,600×36回	(ホ)なし (頭)なし
￥5,200×24回	(ホ)なし (頭)なし

FM-TOWNSパーツセット8　FM TOWNS.パーツセット1

PR-30Tシティライタ(24ドット110桁A3縦プリンター)……￥ 89,000
カットシート……￥ 23,000
FM60-711(接続ケーブル)……￥ 6,800

定価合計￥118,800➡現金大特価	
￥3,200×36回	(ホ)なし (頭)なし
￥4,500×24回	(ホ)なし (頭)なし

FM-TOWNSパーツセット10　FM TOWNS.パーツセット3

インディイメージスキャナ(FMSC-101)……￥ 24,000
TOWNS PAINT……￥ 38,000

定価合計￥62,000➡￥34,300	
￥1,800×24回	(ホ)なし (頭)なし
￥3,300×12回	(ホ)なし (頭)なし

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

新店舗オープン記念在庫処分お買得品コーナー

- 下記商品もスーパークレジットが御利用いただけます。
- X68000・TOWNSは処分品でも出張サポート全国サービスをお受けいたします。

商品	価格	商品	価格
PC-386VR-STD 処分品 限定2本	¥348,000➡¥209,000	IJK-112 II〔チノン〕処分品 限定3本	¥ 79,800➡¥ 54,800
PC-286UX-STD 新品処分品 限定3本	¥268,000➡¥188,000	HG-800PC 処分品 限定2本	¥168,000➡¥ 88,800
PC-9801EX-4 新品処分品 限定5本	¥488,000➡¥298,000	AP-850PC 新品 限定10本	¥ 94,800➡¥ 58,000
PC-9801LV21 新品処分品 限定3本	¥345,000➡¥195,000	☆X68000〔CZ-652C+CZ-603D〕処分価格	¥382,800➡¥248,000
PC-9801DO 新品処分品 限定10本	¥298,000➡¥168,000	☆X68000〔CZ-652C+CZ-602D〕処分価格	¥397,800➡¥260,000
東芝J-3100SS002 新品処分品 限定2本	¥228,000➡¥160,000	☆X68000〔CZ-603C+CZ-602D〕処分価格5本	¥437,800➡¥316,000
東芝J-3100SS02E 新品処分品 限定3本	¥328,000➡¥215,000	FM-TOWNS〔TOWNS 1F+DP531+KB101+システムソフト〕お買得品	¥588,000➡¥368,000
PC-286VF-STD 新品処分品 限定10本	¥298,000➡¥158,000	FM-TOWNS 10F+DP531+KB101 新製品セット	¥407,800➡¥348,000
PC-286VF-40M 新品処分品 限定2本	¥408,000➡¥258,000	FM-TOWNS〔TOWNS 20F+DP531+KB101〕新製品セット	¥432,800➡¥368,000
VP-1350PC 処分品 限定2本	¥ 96,800➡¥ 56,800	FM-TOWNS〔TOWNS 40H+DP531+KB101〕新製品セット	¥582,800➡¥498,000
HG-3000PC 処分品 限定2本	¥248,000➡¥105,000	FM-TOWNS〔TOWNS 80H+DP531+KB101〕新製品セット	¥732,800➡¥628,000
VP-3000PC 処分品 限定1本	¥290,000➡¥149,000	☆印X68000コースでお買上げのお客様先着10名様に希望ゲームソフトプレゼント	

ビデオでわかるパソコンシリーズ パソコン通信定価4500円 まいとーく定価4660円 ニフテーサーブ定価4660円 本体と合せてお買上げ下さい。 送料800円

特選セット

NEC SHARP FUJITSU EPSON

★NEC

8801シリーズ本体

PC-8801-23/24/25〔音源ボードII〕〔新品〕· ¥ 39,800➡¥ 32,800
PC-8801/II SR30〔5ドライブ2機増設〕······ ¥258,000➡¥ 38,000
PC-8801/II FR30〔5ドライブ2機標準装備〕· ¥178,000➡¥ 45,000
PC-8801FA ················· ¥168,000➡¥ 57,800
PC-8801FE〔本体〕··············· ¥129,000➡¥ 54,000
PC-8801FE II〔本体〕·············· ¥119,000➡¥ 58,000
PC-8801IMA ················· ¥198,000➡¥ 65,000
PC-8801MA2 ················· ¥168,000➡¥ 79,000
PC-8801MC model 2〔本体〕········ ¥199,000➡¥ 89,000
PC-8801MC2〔新品〕·············· ¥199,000➡¥ 99,000
PC-88VA3 ·················· ¥398,000➡¥143,000
PC-98DO〔本体〕〔8801及び9801ソフト可能〕 ¥298,000➡¥158,000
PC-98DO ··················· ¥278,000➡¥198,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ

PC-9801EX2〔本体3.5インチFDD2台内蔵〕·· ¥348,000➡¥207,800
PC-9801UV11 ················ ¥265,000➡¥158,000
PC-286US-STD〔本体〕············ ¥368,000➡¥132,000
PC-286UX STD ················ ¥268,000➡¥188,000
PC-CLUB ··················· ¥168,000➡¥125,000

●5インチ

PC-9801Vm21 ················ ¥390,000➡¥128,000
PC-9801VM11〔本体〕············· ¥320,000➡¥129,000
PC-9801VX2 ················· ¥433,000➡¥148,000
PC-9801VX21〔本体〕············· ¥433,000➡¥155,000
PC-9801RX2〔本体〕·············· ¥398,000➡¥203,000
PC-9801RX21〔本体〕············· ¥338,000➡¥208,000
PC-9801RS21〔本体〕············· ¥398,000➡¥248,000
PC-9801RA21 ················ ¥498,000➡¥318,000
PC-9801RLmadel2 ·············· ¥735,000➡¥499,000
PC-9801RLmodel2 ·············· ¥970,000➡¥660,000
PC-286V-STD〔本体〕············· ¥298,000➡¥107,000
PC-286VE-STD〔本体〕············ ¥298,000➡¥143,000
PC-286VF-STD〔本体〕············ ¥298,000➡¥153,000
PC-286VS-STD〔本体〕············ ¥388,000➡¥170,000
PC-386V-STD〔本体〕〔32ビット386クロック20M〕· ¥498,000➡¥205,000
PC-286VG〔処分品〕·············· ¥268,000➡¥158,000
PC-386M〔処分品〕··············· ¥328,000➡¥248,000
PC-386VR〔処分品〕·············· ¥348,000➡¥225,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

ラップトップ

PC-9801LV22 ················ ¥378,000➡¥180,000
PC-286LS-STD ················ ¥478,000➡¥250,000
Dyna Book J3100SS〔TOSHIBA〕········ ¥198,000➡¥149,000
PC-98HA ··················· ¥198,000➡¥138,000

周辺機器

PC-8801-17 ················· ¥ 49,800➡¥ 16,800
PC-8801-23/24 ················ ¥ 39,800➡¥ 24,800
PC-9801-26K ················· ¥ 25,000➡¥ 16,800
TN-F1〔アクセル、PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕 ¥ 22,000➡¥ 14,800
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕···· ¥ 93,000➡¥ 75,000
HS-7R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕···· ¥ 39,800➡¥ 28,800
HS-10R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕 ¥ 49,800➡¥ 34,980
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕········· ¥ 79,800➡¥ 49,800
GT-6000 ··················· ¥178,000➡¥125,000
GT-1000〔新品〕················ ¥ 79,800➡¥ 56,900
JX-100〔新品〕················ ¥ 89,800➡¥ 69,000
JX-220 ···················· ¥145,000➡¥110,000
PIO-PC34N-2M ················ ¥ 37,000➡¥ 24,800
PIO-PC34N-4M ················ ¥ 65,000➡¥ 47,500
PIO-PC34N-8M ················ ¥125,000➡¥ 77,000

ディスプレー

●4000文字ディスプレー

PC-KD852 ··················· ¥ 99,800➡¥ 39,800
PC-KD854 ··················· ¥ 89,800➡¥ 42,000
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕·········· ¥ 84,800➡¥ 44,800
PC-KD862〔アナログRGB〕············ ¥ 99,800➡¥ 47,800
PC-KD862S ·················· ¥ 99,800➡¥ 59,800
PC-KD862S〔新品〕··············· ¥ 99,800➡¥ 64,800
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕·· ¥138,000➡¥ 53,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕 ¥ 99,800➡¥ 65,000
CU-14FD〔アナログ0.31ドットピッチ〕········ ¥ 78,800➡¥ 43,800
CU-14KD〔アナログ0.28ドットピッチ〕······· ¥ 89,800➡¥ 52,800
CR-4000〔EPSON0.31'カラーノングレアディスプレー〕·· ¥ 94,800➡¥ 49,800
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕··········· ¥138,000➡¥ 54,800
PC-TV454〔200/4000.0.39ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕· ¥128,300➡¥ 84,500
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕·········· ¥ 33,100➡¥ 22,000
PC-KD881 ··················· ¥118,000➡¥ 68,000
PC-KD882 ··················· ¥ 89,800➡¥ 59,800
XC-1498C II ················· ¥107,000➡¥ 49,800
FHL31WEX〔21インチ0.31〕〔新品〕······· ¥648,000➡現金特価
CMT-B14U2S〔新品〕·············· ¥ 99,800➡現金特価
CMT-B14H2S〔新品〕·············· ¥ 89,800➡現金特価
CMT-B14H2〔新品〕··············· ¥ 84,800➡現金特価

プリンター

●熱転写漢字プリンター

TX-24CL〔10インチ24熱転写カラー〕〔新品〕· ¥ 69,800➡¥ 41,000
PC-PR101TL2 ················· ¥ 79,800➡¥ 39,800
AP-550EXPC〔24ドット熱転写プリンター〕〔新品〕 ¥ 69,800➡¥ 42,800
AP-800PC〔48ドット熱転写プリンター〕〔新品〕¥ 99,800➡¥ 59,800
PC-PR101TL3 ················· ¥ 69,800➡¥ 42,800
PC-PR102TL3 ················· ¥ 50,000➡¥ 38,000
PC-PR150VL ················· ¥ 84,800➡¥ 57,800
PC-PR150T ·················· ¥ 64,800➡¥ 47,500
VP-2600PC ··················
AP-900PC ···················

●24ドット10インチ漢字プリンター

PC-PR101F2〔第2水準漢字ロム付〕········· ¥138,000➡¥ 58,800
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕········ ¥124,000➡¥ 64,800
VP-960PC〔新品〕··············· ¥118,000➡現金大特価
PC-PR101GS ················· ¥115,000➡¥ 74,000
PC-PR101E2 ················· ¥ 89,800➡¥ 58,000
HG-800PC〔処分品〕·············· ¥168,000➡¥ 88,800
JR-100CL〔新品〕··············· ¥ 99,800➡現金大特価
JR-100 ···················· ¥ 79,800➡現金大特価

●24ドット15インチ漢字プリンター

VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕······ ¥100,000➡¥ 54,000
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕······ ¥154,000➡¥ 79,800
VP-1350〔15インチ24ドットプリンター〕······ ¥ 96,800➡¥ 58,000
VP-2050〔15インチ24ドットカラープリンター〕· ¥158,000➡¥ 88,000
XP-2000PC〔新品〕··············· ¥198,000➡現金特価
VP-2600PC〔新品〕··············· ¥145,000➡現金特価
PC-PR201J ·················· ¥215,000➡¥140,000
PC-PR201GS ················· ¥135,000➡¥ 90,000
PC-PR201X ·················· ¥275,000➡¥168,000
PC-PR201B ·················· ¥ 99,000➡¥ 63,000
HG-4800〔処分品〕··············· ¥348,000➡¥143,000
HG-3000〔処分品〕··············· ¥248,000➡¥105,000
M-1924P〔新品〕················ ¥148,000➡現金特価
BL-230X ··················· ¥148,000➡¥ 59,800

★SHARP

CU-14AD〔4000文字ディスプレー〕·········· ¥ 84,800➡¥ 37,800
CU-14CD〔4000文字ディスプレー〕·········· ¥ 84,800➡¥ 42,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕·········· ¥ 78,800➡¥ 43,800
CU-14KD ··················· ¥ 89,800➡¥ 52,800
CU-14GD ··················· ¥ 69,800➡¥ 39,000
CU-14ED ··················· ¥ 79,800➡¥ 38,800
CU-21HD ··················· ¥148,000➡¥ 97,000
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕·········· ¥ 33,100➡¥ 22,000

X68000シリーズ

CZ-600C〔本体〕················ ¥369,000➡¥142,000
CZ-600D〔0.39ディスプレー〕··········· ¥129,800➡¥ 62,000
CZ-601C〔本体〕················ ¥319,000➡¥158,000
CZ-601D〔0.39ディスプレー〕··········· ¥119,800➡¥ 63,000
CZ-611C〔本体:20MB, HDD付〕·········· ¥399,000➡¥175,000
CZ-652C〔本体:1MB68000PROタイプ〕····· ¥298,000➡¥178,000
CZ-662C〔本体:40MHDD付PROタイプ〕····· ¥408,000➡¥220,000
CZ-602C〔本体:40MHDD付EXPERTタイプ〕· ¥356,000➡¥228,000
CZ-612C ··················· ¥466,000➡¥215,000
CZ-603C ··················· ¥338,000➡¥241,000
CZ-613C ··················· ¥448,000➡¥302,000
CZ-653C ··················· ¥285,000➡¥186,000
CZ-663C ··················· ¥395,000➡¥281,000
CZ-602D〔0.39カラーディスプレーテレビ〕·· ¥ 99,800➡¥ 65,000
CZ-602D BK〔0.39カラーディスプレーテレビ〕 ¥ 99,800➡¥ 72,800
CZ-604D〔0.31カラーディスプレー〕········ ¥ 94,800➡¥ 62,000
CZ-605D〔0.39カラーディスプレーテレビ〕·· ¥115,000➡¥ 78,000
CZ-611D〔0.31カラーディスプレーテレビ〕·· ¥145,000➡¥ 63,000
CZ-612D〔0.31カラーディスプレーテレビ〕·· ¥119,800➡¥ 70,000
CZ-613D〔0.31カラーディスプレーテレビ〕·· ¥135,000➡¥ 80,000
CZ-603D〔0.31ディスプレー〕··········· ¥ 84,800➡¥ 59,800
CU-21CD〔21インチディスプレー〕········· ¥139,800➡¥ 90,000

X-1シリーズ

X-1 turboZ〔CZ-880C〕············ ¥218,000➡¥ 59,800
X-1 turboZセット ··············· ¥347,800➡¥119,800
X-1 turboZ IIIセット〔CZ-888CB+CZ-860DB〕·· ¥269,000➡¥129,800
CZ-830D ··················· ¥ 98,000➡¥ 40,000
CZ-850D ··················· ¥129,800➡¥ 38,000
CZ-855D ··················· ¥119,800➡¥ 39,000
CZ-860D ··················· ¥ 92,200➡¥ 46,000
CZ-860D〔新品〕················ ¥ 92,200➡¥ 59,800
CZ-870D ··················· ¥109,800➡¥ 42,000
CZ-880D ··················· ¥109,800➡¥ 55,000

周辺機器

CZ-8KR〔X-1F10:G10用漢字ロム〕〔新品〕·· ¥ 38,000➡¥ 15,900
CZ-8RL1 ··················· ¥ 24,800➡¥ 14,800
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕············ ¥ 23,800➡¥ 16,800
CZ-620H〔X68K用20MB外付HDD〕········ ¥178,000➡¥ 58,000

X68000:X-1プリンター

CZ-8PC2〔24ドット熱転写プリンター〕······· ¥ 69,800➡¥ 33,800
CZ-8PC3〔24ドット熱転写プリンター〕······· ¥ 65,800➡¥ 34,800
CZ-8PC4〔48ドット熱転写プリンター〕······· ¥ 99,800➡¥ 59,800

ポケコン

PC-1246DB〔新品同様〕············· ¥ 7,900➡¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同様〕············· ¥ 11,000➡¥ 8,600
PC-1360〔新品〕················ ¥ 29,800➡¥ 19,800
PC-1360+CE-140P〔ポケコンセット〕〔新品〕··· ¥ 72,000➡¥ 22,800
PC-1445〔ポケコン〕〔新品〕··········· ¥ 24,800➡¥ 8,000
PC-E200〔新品〕················ ¥ 22,000➡¥ 17,800
PC-E500〔新品〕················ ¥ 28,800➡¥ 24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

★FUJITSU

FM-TOWNS 1〔本体:1MBCDロム付〕········ ¥338,000➡¥108,000
FM-TOWNS 2〔本体:2MBCDロム付〕········ ¥398,000➡¥156,000
FM-TOWNS 1F ················· ¥318,000➡¥148,000
FM-TOWNS 2F ················· ¥378,000➡¥200,000
FM-TOWNS 1H ················· ¥458,000➡¥270,000
FM-TOWNS 2H ················· ¥548,000➡¥350,000
FM-DP532 ··················· ¥138,000➡¥ 90,000
FM-DP533〔新品〕················ ¥ 69,800➡現金特価
FM-DP534〔新品〕················ ¥118,000➡現金特価
FM-Towns 1+DP533+KB101+システムソフト
〔処分品〕··················· ¥447,800➡¥178,000
FM-Towns 2+DP531+KB101+システムソフト
〔処分品〕··················· ¥527,800➡¥248,000
FM-Towns 2F+DP531+KB101+システムソフト
〔新品お買得セット〕·············· ¥508,000➡¥298,000
FM-Towns 1H+DP531+KB101+システムソフト
〔新品お買得セット〕·············· ¥588,000➡¥368,000
FM-Towns 2H+DP531+KB101+システムソフト
〔新品お買得セット〕·············· ¥678,000➡¥448,000
FM-DP531〔TOWNS用ディスプレー〕········ ¥ 89,800➡¥ 62,000

FM-77/FM-TOWNSプリンター

FM-PR353A〔15'漢字プリンター〕〔新品〕···· ¥138,000➡¥103,000
FM-PR204B〔10'カラー熱転写プリンター〕〔新品〕 ¥ 80,000➡¥ 49,800
PR-40T〔15インチシティライター〕········· ¥127,500➡¥ 93,000
PM1200F〔モデム〕··············· ¥ 21,000➡¥ 15,200
FMT-SP101〔アンプスピーカーシステム〕··· ¥ 29,800➡¥ 21,800
FNT-KB101〔キーボード〕············· ¥ 20,000➡¥ 14,000

★モデム

MD-1200A III〔1200bpsオムロン〕〔新品〕···· ¥ 24,800➡¥ 14,900
MD-12FS〔1200bpsモデム〕〔新品〕········ ¥ 21,000➡¥ 15,800
MD-24FS4〔2400bps薄型モデム〕〔新品〕··· ¥ 44,800➡¥ 34,800
コムスター1212AT〔NEC1200ボー〕〔新品〕·· ¥ 21,000➡¥ 16,300
COMSTAR2424/4〔2400bps NEC〕〔新品〕 ¥ 38,800➡¥ 28,900
COMSTAR2424/5〔2400bps NEC〕〔新品〕 ¥ 44,800➡¥ 33,600
MD24FP4 II〔2400bpsオムロン〕〔新品〕··· ¥ 38,800➡¥ 28,900
MD24FP5 II〔2400bpsオムロン〕〔新品〕··· ¥ 42,800➡¥ 32,000
PV-M24VM5〔アイワMNP5〕〔新品〕····· ¥ 42,800➡現金特価
PV-M24〔アイワMNP4〕············· ¥ 39,800➡¥ 33,000
PV-M12〔アイワ〕〔新品〕············ ¥ 19,800➡¥ 15,900

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

限定5台 PC-286US-STD〔本体3.5インチFDD CPU80286 PC-9801ビジネス機〕¥268,000➡¥158,000

パソコン高く下取り買い取りマス!!

今お持ちの機種を高額下取りいたします。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ!… ☎03-987-7771

●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。

今月の限定お買得品

★このワクの中の商品は限定品につき、お振込のみとさせていただきます。くわしくはお電話にてお確かめ下さい。

A コース PC-98DO+ 新製品 ¥273,800
- PC-98DO+(本体) ¥278,000
- PC-KD882(0.31カラーディスプレー) ¥89,800
- 日本語MS-DOS 3.3C ¥9,800
- NT-98B(マウス) ¥6,800
- 定価合計¥384,400➡¥273,800
- スーパークレジットでお申込み出来ます。

B コース PC-98DO+ ¥385,000
- PC-98DO+(本体) ¥278,000
- CU-14KD(0.28カラーディスプレー) ¥89,800
- 日本語MS-DOS 3.3C ¥9,800
- PI-EXE PLUS(ワープロソフト) ¥58,000
- AP-850PC(48ドットカラー熱転写) ¥99,800
- PC-9872R(マウス) ¥10,000
- シム・シティー ¥9,800
- 定価合計¥555,200➡¥385,000
- スーパークレジットでお申込み出来ます。

C コース PC-98DO+ ¥305,800
- PC-98DO+(本体) ¥278,000
- PC-KD862S(ステレオカラーディスプレー) ¥99,800
- 日本語MS-DOS 3.3C ¥9,800
- シムシティ+大航海時代 ¥19,600
- ポピュラス+ドラゴンスレイヤ英雄伝説 ¥18,500
- 定価合計¥425,700➡¥305,800
- スーパークレジットでお申込み出来ます。

A コース PC-8801MC ¥164,000
- PC-8801MCmodel1(本体) ¥169,000
- PC-KD862S(ステレオカラーディスプレー) ¥99,800
- バックアップディスク ¥6,800
- 定価合計¥275,600➡¥164,000

	ボーナス	頭金
¥5,700×36回	ボなし	頭なし
¥8,200×24回	ボなし	頭なし

C コース PC-8801MC ¥155,000
- PC-8801MCmodel2(本体) ¥199,000
- PC-KD854N(0.39カラーディスプレー) ¥84,800
- バックアップディスク ¥6,800
- 定価合計¥290,600➡¥155,000

	ボーナス	頭金
¥5,400×36回	ボなし	頭なし
¥7,800×24回	ボなし	頭なし

E コース PC-8801MC ¥167,000
- PC-8801MCmodel2(本体) ¥199,000
- PC-KD862S(ステレオカラーディスプレー) ¥99,800
- バックアップディスク ¥6,800
- 定価合計¥305,600➡¥167,000

	ボーナス	頭金
¥5,800×36回	ボなし	頭なし
¥8,400×24回	ボ1万	頭なし

今月の中古パソコン限定お買い得品

★他店とは比較のできない厳選された商品です。

EPSON PC-286VG S コース 30台限定コース ¥230,000
- PC-286VF-STD(本体) ¥298,000
- PC-KD854N(0.39カラーディスプレー) ¥89,800
- PCM.51(EPSON DOS) ¥18,000
- NT-98L(PCマウス) ¥6,800
- 合計¥418,600➡¥230,000
- クレジットでもお申し込み出来ます

EPSON PC-286VG T コース 10台限定コース ¥229,900
- PC-286VF-STD(本体) ¥298,000
- CU-14FD(0.31カラーディスプレー) ¥74,800
- TN-F1(サウンドボード) ¥18,000
- NT-98L(PCマウス) ¥6,800
- 合計¥397,600➡¥229,900
- クレジットでもお申し込み出来ます

NEC PC-9801RX21 S コース 30台限定コース ¥287,800
- PC-9801RX21(本体) ¥338,000
- CU-14FD(0.31カラーディスプレー) ¥74,800
- PC-9801-26K(サウンドボード) ¥25,000
- NT-98L(PCマウス) ¥6,800
- 合計¥444,600➡¥287,800
- クレジットでもお申し込み出来ます

FUJITSU FM TOWNS P コース ターボアウトRUNセット ¥200,000
- FM-TOWNS1(本体) ¥338,000
- FMT-DP531(ディスプレー) ¥89,800
- 拡張1MB RAM(新品) ¥60,000
- ターボアウトラン(最新人気ソフト) ¥9,800
- 合計¥497,600➡¥200,000
- 1MB RAM及びソフトは新品になります

限定品 PC-1360
- フログラム編集機能付
- PC-1360(ポケコン本体)¥29,800
- 合計¥29,800➡¥19,800

SHARP CE-140P 新品限定品 76%引
- PC-1360・1425・1475用プリンター
- 7色カラードットプリンター
- 合計¥43,000➡¥3,980
- PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)
- 合計¥72,800➡¥22,800

OMRON MD-1200A III 限定50台 モデム限定品 ¥14,900
- 1200ボー全二重モデム
- 合計¥24,800➡¥14,900

OMRON MD24EP4 II 新品 ¥28,850
- 2400ボーNMPクラス4
- 定価¥38,800➡¥28,850

AOYAMAデスク3 ¥12,300
- 650(幅)×600(奥行)×1230(高さ)
- 現金大特価➡¥12,300
- ワールドインアオヤマのラックは、やっぱりちょっとちがう……

AOYAMAデスク5 ¥15,900
- 650(幅)×600(奥行)×1270(高さ)
- 現金大特価➡¥15,900
- ワールドインアオヤマのラックは、やっぱりちょっとちがう……

NEC PC-9801n ¥153,000
- PC-9801NOTE ¥248,000
- 定価¥248,000➡¥153,000

SHARP PA-9500 新製品 現金特価
- PA-9500
- 定価¥48,000➡現金特価

SHARP X68000 ¥178,000
- CZ-652C(X68000本体) ¥298,000
- 定価¥298,000➡¥178,000

NEC PC-TV454 新品限定品 現金特価
- チューナ付カラーディスプレーテレビ
- 合計¥128,300➡¥84,500

OMRON BU504XL 新製品
- 無停電電源装置(出力500VA)
- BU504XL ¥74,800
- 定価¥74,800➡¥55,000

NEC PC-9801RX21 ¥208,000
- 定価¥338,000➡¥208,000

FUJITSU FM TOWNS ¥100,000
- FM-TOWNS1(本体) ¥338,000
- 定価¥338,000➡¥100,000

ワールド イン アオヤマにおまかせください。

クレジットご利用のご案内

手続きはお電話でかんたんに

お電話をいただきましたら、支払日、引き落とし口座とお客様が不安に思っていたことがすべて解消。専門のクレジットスタッフがお役に立ちます。

※18歳未満の方はご両親のいずれかがお電話下さい。

業界一番のスーパークレジットで

ご都合に合わせて自由にお支払い回数金額を設定できます。手続きはとても簡単、そしてスピーディー。もちろん手数料は超低金利。お支払いも月々1,000円からとますますお得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学生の味方キャンパスクレジットがますますワイドに

キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高10万円までのお買物ができ、手続きもその場で即OKお支払いも月々1,000円からと、とっても嬉しい。アオヤマは皆さんを応援します。

お支払いはナント84回まで!

お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりは、もちろん、ボーナス一括や二括払いもOK。

ゆうゆうお支払いは8ヶ月先から

欲しい機種は今すぐ欲しい!だけど以前のローンが残っているし……。就職してから始めたい——。という方にお勧め。8ヶ月先まで ならいつ始めてもOKです。これならとっても安心ですね。

返品・交換について

返品・交換は商品到着後3日以内にお願いいたします。

〈返品・交換をお受けする場合〉

●不良品(キズ・汚損)が届いた場合。
●ご注文商品と違う商品が届いた場合。

上記の場合、返送料は当社が負担いたします。ただしお客様の事由(注文ミスなどによる返品の場合、返送料はお客様の負担となりますのでご了承下さい。

〈次の場合返品・交換はお受けできませんのでご注意下さい。〉

①1度ご使用になった商品。②お客様の責任でキズや汚れが生じた商品 ③全ソフト商品

日中ご不在がちな方はお振込

昼間ご不在がちの方、お急ぎの方は銀行振込が便利です。お申し込みからお届けまで、お時間をとりません。

●銀行振込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口座名	株式会社 ワールドイン アオヤマ

返品・交換についてのお問い合わせは
お客様相談室 03-987-7795

電話でのご注文の場合

☎ 03-987-7771

お電話番号はおかけ間違いのないようにお願いします。

北海道受注センター ☎011-251-6771
九州受注センター ☎092-672-7771

お好きな時間にお電話を!

テレフォンショッピング

電話受付時間
- 月曜日～金曜日 10:30～20:30
- 土・日曜日・祭日 10:30～19:00

クレジットカードもOK!

クレジットカードをお持ちの方お支払は1回払いです。お申し込みの際、①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

日本信販 アメックス JCB セントラルファイナンス ユニオン VISA

ファクシミリでご利用の場合

03-985-5221

●ご注文方法(黒色のボールペン、またはサインペンでご記入下さい。)

①電話番号・住所・氏名又はお客様番号、お支払い方法をご記入下さい。

各店FAXご案内

旭川店/0166-23-8040(代)
札幌店/011-232-8040(代)
池袋店/ 03-985-5221(代)
福岡店/092-712-0310(代)

サポート

〈万一のときにも完全バックアップ〉

万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体制でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで、新品との交換を致しております。

●また、一週間以内の不良の場合はこちらからお荷物をひきとりに伺います。

※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます。

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいているお届け時間(時期)やメンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。

OPEN INFORMATION

11月20日 福岡ショールーム➡福岡店〔移転新装オープン〕
AM11:00～福岡市中央区渡辺通り4-9-25ユーテックプラザ4F

12月8日 札幌PAX〔札幌にPAX進出〕
PM1:00～札幌市中央区南2条西2丁目ブロックビル6F

12月8日 池袋ソフト店
AM11:00～ 東京都豊島区東池袋1-28-6

12月8日 札幌店〔新装オープン〕
PM1:00～札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F

USED-SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社ワールド イン アオヤマ

協賛特価

電脳遊園地

人とパソコンがハーモニーする街。

MEDIA POLIS

12月15日・16日・17日開催!

TOWNS 万全のサポート

FM TOWNSは万一故障があった場合でも、全国どこでも出張サービスが受けられます。 万一の場合、私共ワールドインアオヤマサポート係にお電話下さい。サービスマンへの手続等は私共にて対応いたします。



電脳遊園地特別価格コース1 FMTOWNS 特別価格コース1

品名	価格
FM-TOWNS 10F(本体2MB)	¥298,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)	¥ 69,800
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)	¥ 9,800

電脳遊園地特別価格コース2 FMTOWNS 特別価格コース2

品名	価格
FM-TOWNS 10F(本体2MB)	¥298,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)	¥ 89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)	¥ 30,000
ファミリースタジアム90	¥ 7,800
ニュージーランド・ストーリー	¥ 9,800
インビテーション	¥ 9,800

電脳遊園地特別価格コース3 FMTOWNS 特別価格コース3

品名	価格
FM-TOWNS 20F(本体)	¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)	¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)	¥ 30,000
メリーゴーランド	¥ 8,800
ドラゴンスレイヤー	¥ 8,700
バブルボブル	¥ 9,800
インビテーション	¥ 9,800

電脳遊園地特別価格コース4 FMTOWNS 特別価格コース4

品名	価格
FM-TOWNS 20F(本体)	¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)	¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)	¥ 30,000
ファミリースタジアム90	¥ 7,800
ニュージーランド・ストーリー	¥ 9,800
インビテーション	¥ 9,800
FM-TOWNS用パソコンラック	¥サービス

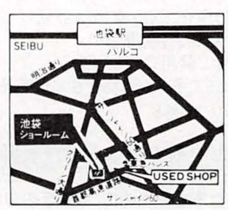
●新製品 FM-TOWNS 10F・20F・40H・80Hはシステムソフトが本体に同梱されております。

電話予約・店頭予約OK!

会場



池袋店ソフト店
03-989-1171
豊島区東池袋1-28-6
パールシティビル2F
■営業時間/11:00〜19:00



池袋ショールーム
03-989-1123
豊島区東池袋1-27-12明治生命
池袋ビル9F・首都高速道路側
■営業時間/11:00〜19:00

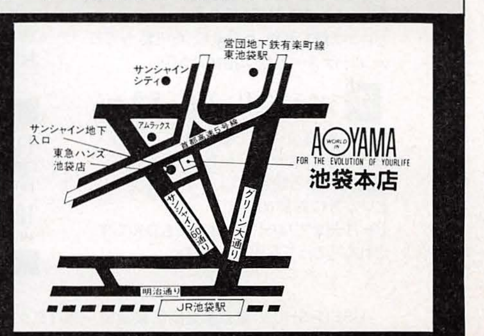
平成3年1月1日より東京の局番が4桁になり頭に3がつきます。

会期 1990・12/15(SAT)・16(SUN)・17(MON)電脳遊園地MediaPolis協賛特価セール開催

1991・1/12(SAT)・13(SUN)オープニングイベント開催《ご来店の方にオープン記念グッズ進呈》

ワールドインアオヤマのコンセプトショップ
池袋本店オープン 1月中旬
〈東急ハンズ池袋店となり。トヨタアムラックス前〉

OPEN..Jan..1991





SOFT ARDEN

◆今月のおすすめソフト◆

ソフトアーデンの期間限定　冬休み大特価!!　税金込みです!
平成2年12/1〜平成3年1/31までお申し込みの方に限り、大特価でご奉仕致します。

機種	商品名	定価	特別価格
PC98	ランペルール	9,800	8,000
	サークII(11/2)	8,800	7,200
X68K	ジェミニウィング	8,800	7,200
	ソルフィース	8,800	7,200
PC88	提督の決断	14,800	12,200
	信長の野望武将風雲録(12/中)	9,800	8,000
MSX2	サークII(11/20)	8,800	7,200
TOWNS	イメージファイト(11/30)	9,800	8,000

PC98シリーズ

商品名	価格	割引価格
ブライ下巻完結編(12/中)	9,800	7,840
KLAX(クラックス)(12/中)	7,800	6,240
レッドストームライジング(12/上)	10,800	8,640
アルシャーク(12/中)	9,800	7,840
続ダンジョンマスターカオスの逆襲(12/中)	9,800	8,330
A.III.(A列車で行こうIII)(12/中)	12,800	10,240
クエスト・フォア・グローリー	9,800	7,840
ドラゴンウォーズ	9,800	7,840
サークII(12/上)	8,800	7,040
黄金の羅針盤	9,800	7,840
シム・シティ	9,800	7,840
D欧州蜃気楼	12,800	10,240
サイレントメビウス	14,800	11,840
大戦略III'90	9,800	7,840
大戦略IIIパワーアップキット	5,000	4,000
大戦略III'90マップコレクション	5,000	4,000
ランスIV	9,800	7,840
栄冠は君に(高校野球)	9,500	7,600
クォータースタッフ	9,800	7,840
ミスティ・ブルー	8,800	7,040
RYU哭きの竜より	11,600	9,280
麻雀悟空天竺への道	9,800	7,840
プリンス・オブ・ペルシャ	8,800	7,040
キャンペーン版大戦略II	9,800	7,840
キャンペーン版大戦略IIマップコレクション	4,800	3,840
エアーコンバット遊撃王II	8,800	7,040
エメラルド・ドラゴン	9,800	7,840
ランペルール	9,800	7,840
大航海時代	9,800	7,840
提督の決断	14,800	11,840
三国志II	14,800	11,840
信長の野望戦国群雄伝	9,800	7,840
水滸伝	9,800	7,840
維新の嵐	9,800	7,840
斬	9,800	7,840
新パワーアップユーティリティ	4,800	3,840
新シナリオコレクションVOL1.2	各4,200	3,360
ワンダラーズフロムイース	8,700	6,960
ロードス島戦記	9,800	7,840
ロードス島戦記福神漬	3,800	3,040
森田将棋2	10,000	8,000
森田将棋2竜王実戦集	5,800	4,640
遙かなるオーガスタ	12,800	10,240
エイトレイクス・G・C	4,800	3,840
ポピュラス	9,800	7,840
プロミストランド	4,800	3,840
ブラック・レインボウ	8,800	7,040
ブルトンレイ	8,800	7,040
ブルトンレイ・シナリオVOL1	4,800	3,840
ブルトンレイ・シナリオVOL2	4,800	3,840
ブルトンレイ・エディタ	5,800	4,640
ソーサリアン	9,800	7,840
ソーサリアン追加シナリオ	3,800	3,040
ソーサリアンユーティリティ	3,800	3,040
戦国ソーサリアン	3,800	3,040
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,040
X指定	6,800	5,440
X'na(12/上)	6,800	5,440
イルミナ(12/上)	6,800	5,440
D.P.S SG	6,800	5,780
エクスタリアン	6,800	5,780
世界でいちばん君がすき	4,800	4,930
DE・JA	6,800	5,780
天使たちの午後番外III	7,800	6,630
ストロベリー大戦略	6,800	5,780
きゃんきゃんバニーSP	6,800	5,780
魔王の幻影クリスタルドリームII	7,800	6,630
ランスII	6,800	5,780
ポッキー	7,800	6,630
グラムキャッツ	7,800	6,630
電脳学園Ver2.0	8,800	7,040
DPS SG	6,800	5,440
エクスタリアン	6,800	5,440
世界でいちばん君がすき	6,800	5,440
DE・JA	6,800	5,440
天使たちの午後番外III	7,800	6,240
ストロベリー大戦略	6,800	5,440
きゃんきゃんバニーSP	6,800	5,440
ドラゴンナイトII	6,800	5,440
魔王の幻影クリスタルドリームII	7,800	6,240
ランスII	6,800	5,440
ポッキー	7,800	6,240
グラムキャッツ	7,800	6,240

X68000シリーズ

商品名	価格	割引価格
ソルフィース	8,800	7,840
続ダンジョンマスターカオスの逆襲(12/中)	9,800	8,330
銀河英雄伝説II	9,800	7,840
KLAX(クラックス)(12/中)	7,800	6,240
NAIOS(ナイアス)	8,700	6,960
ダイナマイトデューク	8,800	7,040
RYU哭きの竜より	11,600	9,280
D欧州蜃気楼	12,800	10,240
栄冠は君に(12/7)	9,500	7,600
シュヴァルツシルト(12/10)	12,800	10,240
アトミックロボキッド(12/?)	8,800	7,040
イメージファイト(12/14)	9,700	7,760
プリンスオブペルシャ(12/中)	8,800	7,040
ワールドスタジアム(12/上)	8,800	7,040
★ワールドコート	8,800	7,040
エーコンバット	8,800	7,040
サイバリオン	8,800	7,040
麻雀悟空天竺への道	9,800	7,840
闇の血族完結編	9,800	7,840
ネメシス'90(12/?)	8,800	7,040
スペースローグ	9,800	7,840
FZ戦士アクシス	8,800	7,040
シム・シティ	9,800	7,840
ラグーン	8,800	7,040
機甲師団	9,500	7,600
幻影鬼	7,800	6,240
ルーンワース黒衣の貴公子	8,800	7,040
ウルティマV	9,800	7,840
雀豪II	9,800	8,330
ギャラガ'88	8,200	6,560
天下統一	9,800	7,840
大航海時代(12/中)	9,800	7,840
維新の嵐	9,800	7,840
水滸伝	9,800	7,840
信長の野望戦国群雄伝	9,800	7,840
提督の決断	14,800	11,840
ワンダラーズフロムイース	8,700	6,960
スーパー大戦略68K	8,800	7,040
ポピュラス	9,800	7,840
プロミストランド	4,800	3,840
ニュージーランドストーリー	8,800	7,040
ローグアライアンス	9,800	7,840
ファンタジーゾーン	7,800	6,240
アフターバーナー	9,200	7,360
ボンバースピリット	8,800	7,040
V'ボール	7,900	6,320
サンダーブレード	9,500	7,600
バブルボブル	7,200	5,760
スーパーハングオン	7,800	6,240
源平討魔伝	7,800	6,240
グラナダ	8,800	7,040
ファーサイドムーン	9,500	7,600
ジェノサイド	8,800	7,040
サーク	8,800	7,040
クォース	6,800	5,440
森田将棋II	10,000	8,000
やじうまペナントレース	7,800	6,240
やじペナ'90年データ	4,800	3,840
ガンシップ	11,800	9,440
A-JAX	9,800	7,840
斬	9,800	7,840
新シナリオコレクション1,2	各4,200	3,360
リップスティックADV2	6,800	5,440
ASYOULIKEやりたい放題3 VOL1,2,3	各6,800	5,440
エクスタリアン	6,800	5,440
ぴんきいぽんきい1 2 3	各5,800	4,640
晴れのちおおさわぎ	6,800	5,440
世界でいちばん君がすき	5,800	4,640
ストロベリー大戦略	6,800	5,440

PC88SRシリーズ

商品名	価格	割引価格
ファンタジーIV	9,800	7,840
KLAX(クラックス)(12/中)	7,800	6,240
天と地と(12/下)	9,800	7,840
ダイナソア(12/下)	8,700	6,960
銀河英雄伝説II(12/下)	9,800	7,840
斬夜叉円舞曲	9,800	7,840
サークII	8,800	7,040
バトルVA専用(要2M)	12,800	9,800
ティル・ナ・ノーグ	8,800	7,040
ハラキリ	8,700	6,960
ガンシップ	10,800	8,640
クリムゾンIII	8,700	6,960
ワンダラーズフロムイース	8,700	6,960
提督の決断SR	14,800	11,840
大航海時代	9,800	7,840
ランペルール	9,800	7,840
信長の野望武将風雲録(12/中)	9,800	7,840
信長の野望戦国群雄伝	9,800	7,840
維新の嵐	9,800	7,840
三国志II	14,800	11,840
水滸伝	9,800	7,840
やじうまペナントレース2	7,800	6,630
キャンペーン版大戦略II	8,800	7,040
キャンペーン版大戦略IIマップコレクション	4,500	3,600
フォーミュラーCMS	9,700	7,760
シュヴァルツシルトII	9,800	7,840
マスターオブモンスターズ	8,000	6,400
マスターオブモンスターズマップコレクション	4,800	3,840
ラストハルマゲドン	7,800	6,240
エメラルドドラゴン	8,800	7,040
トンネルズ&トロールズ	9,800	7,840
テトリス	6,800	5,440
ダ・ビンチ	6,800	5,440
ラルフ	12,800	10,240
ブライ上巻	8,800	7,040
アークスII	8,800	7,040
ミスティ・ブルー	8,800	7,040
ドラゴンスレーヤーVI	8,700	7,220
あーくしゅ	6,800	5,440
ルーンワース黒衣の貴公子	8,800	7,040
イルミナ	6,800	5,440
レイ・ガン	6,800	5,440
エクスタリアン	6,800	5,440
X'na	6,800	5,440
天使たちの午後番外III	7,800	6,240
きゃんきゃんバニーSP	6,800	5,440
FOXY	6,800	5,440
D・P・S	5,800	4,640
トワイライトゾーンIV	7,800	6,240
うろつき童子	6,800	5,440
雀ボーグすずめ	7,800	6,240
あぶない天狗伝説	5,800	4,640
電脳学園III	8,800	7,040
ドキドキカードリーグ	5,800	4,640
DE・JA	6,800	5,440
ガールズパラダイス	7,800	6,240
ぴんきいぽんきい1〜3	各5,800	4,640
やりたい放題2	6,800	5,440
イミテーションは愛せない	6,800	5,440
はっちゃけあやよさん	3,800	3,040
ボッキー	7,800	6,240
ボクサうはばすてるたっち	7,800	6,240
長くて甘い夜	7,800	6,240

MSX2シリーズ

商品名	価格	割引価格
ROMシリーズ		
ソリッドスネーク・メタルギア2	7,800	6,240
ランペルール(12/中)	11,800	9,440
三国志II	14,800	11,840
★信長の野望戦国群雄伝	11,800	9,440
水滸伝	9,800	7,840
大航海時代	11,800	9,440
クォース	5,800	4,640
FDシリーズ		
サークII(12/中)	8,800	7,040
コラムス(12/中)	7,200	5,760
FRAY(12/中)	7,800	6,240
銀河英雄伝説II(12/下)	9,800	7,840
ティル・ナ・ノーグ(12/?)	8,800	7,040
DSDXニャンビ&サムゲームス	3,880	3,110
ディスクステーション1月号(12/8)	1,940	1,550
魔導物語1−2−3	8,800	7,040
シュヴァルツシルトII	9,800	7,840
魔導師ラルバ集編	3,880	3,100
MIDIサウルス	19,800	15,840
サウルスランチVOL.1	3,800	3,040
大航海時代	9,800	7,840
維新の嵐	9,800	7,840
水滸伝	9,800	7,840
三国志II	14,800	11,840
信長の野望戦国群雄伝	9,800	7,840
テトリス	6,800	5,440
スーパー大戦略	8,800	7,040
スーパー大戦略マップコレクション	3,800	3,040
F-15ストライクイーグル	5,800	4,640
ロードス島戦記	9,800	7,840
ロードス島戦記福神漬	3,800	3,040
ルーンマスターII	3,880	3,110
ラストハルマゲドン	7,800	6,240
マスターオブモンスターズ	6,800	5,440
マスターオブモンスターズマップコレクション	4,500	3,600
アークスII	8,800	7,040
ローグアライアンス	9,800	7,840
めぞん一刻完結編	7,800	6,240
ワンダラーズフロムイース	8,700	6,960
銀河英雄伝説プラスセット	11,600	9,280
あーくしゅ	6,800	5,440
ルーンワース黒衣の貴公子	8,800	7,040
ブライ上巻	8,800	7,040
エクスタリアン	6,800	5,440
スーパーピンクソックス	4,800	3,840
世界でいちばん君がすき	5,800	4,640
X'na	6,800	5,440
麻雀刺客	9,700	7,760
ピンクソックス創刊号,2号,3号	2,800	2,240
ピンクソックス1・2・3	7,800	6,240
ピーチアップ1号	3,800	3,230
DE・JA	6,800	5,440
晴れのちおおさわぎ	5,800	4,640
きゃんきゃんバニーSP	6,800	5,440
ペロンチョ身体検査	6,800	5,440
グラムキャッツ	7,800	6,240
ドラゴンナイト	6,800	5,440
うろつき童子	6,800	5,440
セーラー服戦士フェリス	6,800	5,440
FOXY	6,800	5,440
ぴんきいぽんきい1〜3	各5,800	4,640
トワイライトゾーンIV	7,800	6,240

FM-Townsシリーズ

商品名	価格	割引価格
コラムス(12/14)	7,200	5,760
イメージファイト	9,800	7,840
ドラッケン	8,800	7,040
トンネルズ&トロールズ	9,800	7,840
ラストサバイバー	9,800	7,840
メリーゴーランド(12/中)	8,800	7,040
機甲師団(12/14)	9,500	7,600
団地妻暴破り	7,800	6,630
ウルティマトリロジー1・2・3	12,800	10,240
闇の血族上巻	8,800	7,040
T・D・F	8,800	7,040
富士通ハビタットV2	6,800	5,440
バブルボブル	9,800	7,840
ドラゴンスレーヤーVI	8,700	6,960
スペースローグ	9,800	7,840
麻雀悟空天竺への道	9,800	7,840
ガンシップ	11,800	9,440
ヒーローオブランス	9,800	7,840
リンケージ	9,800	7,840
デュアルターゲット	8,800	7,040
ZERO	8,800	7,040
D-アゲイン	8,800	7,040
テトリス(要日本語MS-DOS)	6,800	5,440
ライザンバー	8,800	7,040
ミスティ・ブルー	8,800	7,040
ルパン3世	9,800	7,840
スーパー大戦略TOWNS	8,800	7,040
ターボアウトラン	9,800	7,840
シューティングTOWNS	12,800	10,240
ホームタウンU・S・A	5,800	4,640
オペレーションウルフ	9,800	7,840
ファイナルブロー	9,800	7,840
日本の歴史戦国編	7,800	6,240
日本の歴史古代編	7,800	6,240
日本の歴史維新編	7,800	6,240
CDグラフィックプレーヤー	4,000	3,200
インディジョーンズ	8,800	7,040
AYA	8,800	7,040
ファミリースタジアム90年度版	7,800	6,240
倉庫番パーフェクト	6,800	5,440
ロケットレンジャー	9,800	7,840
石道	6,800	5,440
ミュージックプロタウンズ	19,800	15,840
ミュージックプロタウンズMIDI	39,800	31,840
大航海時代	11,800	9,440
三国志II	16,800	13,440
アフターバーナー	9,800	7,840
サイバーシティ	9,800	7,840
森田将棋II	14,800	11,840
囲碁II	14,800	11,840
ニューヨーランドストーリ	9,800	7,840
FM-OASYS FD版	55,000	44,000
FM-OASYS HD版	58,000	46,400
ランスII	6,800	5,440
DPS SG	6,800	5,440

X1ターボシリーズ

商品名	価格	割引価格
ランペルール	9,800	7,840
大航海時代	9,800	7,840
トンネルズ&トロールズ(X1ターボ不可)	9,800	7,840
マイト&マジックII	9,800	7,840
維新の嵐	9,800	7,840
ジンギスカン	9,800	7,840
三国志	14,800	11,840
三国志II	14,800	11,840
水滸伝	9,800	7,840
信長の野望戦国群雄伝	9,800	7,840
スーパー大戦略	8,000	6,400
スーパー大戦略マップ	4,800	3,840
ローグアライアンス	9,800	7,840
イース2	7,800	6,240
ソーサリアン	9,800	7,840
ソーサリアン追加シナリオ	3,800	3,040
ソーサリアンユーティリティ	3,800	3,040
戦国ソーサリアン	3,800	3,040
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,040
デュアルターゲット	7,800	6,240
マスターオブモンスターズ	8,000	6,400
マスターオブモンスターズマップ	4,800	3,840
今夜も朝までパワフルまーじゃん2	7,800	6,240
ミスティ2	5,000	4,000
ミスティ3	5,000	4,000
ミスティ4	5,000	4,000
ウルティマIII	8,880	7,040
テトリス	6,800	5,440
トワイライトゾーンIII	7,800	6,240
イミテーションは愛せない	6,800	5,440
ガールズパラダイス	7,800	6,240
禁断のパラダイス	6,800	5,440
ときめきセシル	7,800	6,240
長くて甘い夜	7,800	6,240
やりたい放題2	6,800	5,440
なぎさの館	7,800	6,240
天使たちの美奈子	7,800	6,240
美しき獲物I〜IV	各4,000	3,200

FM77AVシリーズ

商品名	価格	割引価格
維新の嵐	9,800	7,840
水滸伝	9,800	7,840
水滸伝CD	12,200	9,760
三国志	14,800	11,840
ジンギスカン	9,800	7,840
信長の野望戦国群雄伝	9,800	7,840
麻雀悟空	6,800	5,440
ミスティVOL3	5,000	4,000
ミスティVOL4	5,000	4,000
自己中心派	6,800	5,440
テトリス	6,800	5,440
イース	7,800	6,240
イース2	7,800	6,240
マイト&マジックII	9,800	7,840
シルフィード	6,800	5,440
めぞん一刻完結編	7,800	6,240
琥珀色の遺言	9,800	7,840
ウィザードリIV	12,800	10,240
デュアルターゲット	7,800	6,240
ガールズパラダイス	7,800	6,240
やりやい放題2	6,800	5,440
プリンセスはストリートガール	6,800	5,440
イミテーションは愛せない	6,800	5,440
禁断のパラダイス	6,800	5,440

ソフト名の最後に表示された( )内数字は10/16現在の発売予定日です。

★ソフト発売日の変更がございますので、あらかじめご了承下さい。

12月の限定お買得品

商品名	定価	割引価格
◆サウンドボード		
PC-9801-26K	25,000	19,800
サウンドエース	22,000	15,800
◆マウス		
PC-9872R	10,000	8,000
VR-400	9,800	5,980
◆マウスパッド		
エレコム　MP-70	2,800	2,380
Needs　MP-1	1,500	840
◆ヘッドクリーニングディスク		
HC5W1(5インチ専用)	2,500	750
HC35W1(3.5インチ専用)	2,500	700

フロッピーディスク

10枚入り一箱の割引価格

メーカー	種類	割引価格
フジ	5'2HD	1,200円
	3.5'2HD	3,500円
TDK	5'2HD	1,100円
	3.5'2HD	3,500円
3M	5'2HD	980円
	3.5'2HD	3,300円
ノーブランド	5'2HD	500円
	5'2D	300円

ジョイスティック

商品名	定価	割引価格
XE-1AP	13,800	11,730
サイバー・スティック(CZ-8NJ2)	23,800	20,950
XE-1PRO	9,500	7,800
アスキースティックXターボ	6,800	5,780
ジョイコントターボ3	2,200	1,780
ジョイカードTN-JI	1,800	1,480

この割引価格にはすべて消費税3%が含まれています。★掲載されていない商品に関しては、ご用意で来兼ねるもの、お時間のかかるものもございます。

注文方法

①お申込は注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②郵便局の郵便口座も、ご利用ください。郵便口座番号　東京5−19010
③お申込みいただいた商品は通常6日〜10日くらいでお届けします。
④お品切れになった商品の再生産には1ヵ月から3ヵ月くらいかかる場合があります。

注文書　（冬休み）

お名前 ＿＿＿＿＿＿＿＿　お電話番号 ＿＿＿＿＿＿＿＿

ご住所〒 ＿＿＿＿＿＿＿＿

お持ちのパソコン名 ＿＿＿＿＿＿＿＿　メディア ＿＿＿＿＿＿＿＿

商品名 ＿＿＿＿＿＿＿＿　割引価格 ＿＿＿＿＿＿＿＿

★のマークの商品は今現在お時間のかかる商品です。お電話にてお問い合わせ下さい。

送料を忘れずにご注文下さい。
ソフト、フロッピー1本360円、2本670円
その他、3本以上1,000円、宅急便1,000円

送料 ＿＿＿＿

合計 ＿＿＿＿

お問い合わせ 03-989-1121 木曜定休日　送り先　〒171 東京都豊島区要町3-51-3ソフトアーデン東京　〒060 札幌市中央区南2条西3丁目リンクエキビル3Fワールドインアオヤマ内ソフトアーデン札幌　注文係

MSXパソコン通信局 THE LINKS 情報

～ネットワークRPG(ロールプレイングゲーム)にトライ!～

ザ・リンクスネットワークでは，ただ今「ゲームバトル」キャンペーン中です。〈1991年1月31日まで〉

MSXのゲームプログラム，600タイトルを用意して，あなたのアクセスを待っています。MSXのソフトコレクションの充実を希望する方は，この機会を見逃さないで下さい。〈ゲームバトル90～91キャンペーンについての詳しい内容は右記枠内参照〉

そこで，今回はゲームバトルの種類の中の「ネットワークRPG」についてご説明しましょう。

THE LINKSネットワークへ入会してゲームバトルしよう!

★★★★スタート'90・12・20～'91・1・10★★★★

メーカーソフト【100タイトル】……480円より
ユーザーソフト【600タイトル】……アクセス科
ネットワークゲーム……400円
ネットワークRPG……アクセス科

以上のゲームソフトがTHE LINKSの会員になると購入できるというおいしいキャンペーン! そこでキミがこのゲームソフトを手に入れ，ゲームバトルするには………

3000円(月間基本料金500円の6ヵ月分)の基本料金を払ってTHE LINKSの会員になる。今なら，入会金と年会費をサービスの上，毎月100名様にTHE LINKS専用モデム(NGAII)をプレゼント!

お問い合わせ先……0120-251-063

君の冒険心がRPGの世界を広げる!

「ドラクエ」「ウィザードリィ」の母，〝テーブルトークRPG〞

コンピューターゲームで大ブームになっているRPGは，もともと『テーブルトーク』から生まれたものだということを知っている人も多いでしょう。このテーブルトークRPGとは，ゲームマスターと呼ばれる進行役とプレイヤー数人が，会話によってストーリーを創りあげていくという，とても創造力を刺激される，クリエイティブな遊びです。発祥地のアメリカでは，知的なゲームとしてポピュラーな地位を得ています。一方日本では，当初，そのルールが理解しにくいため普及率も低迷し，メンバーが揃わないことから，ごく一部のマニアの遊びでしかありませんでした。

ところが，ファミコンの「ドラゴンクエスト」などに代表されるコンピューターゲームとしてRPGが大ヒットとなったのがきっかけで，RPGと言う言葉が一般的に使われはじめ，これらの元祖であるテーブルトークRPGに注目する人が急激に増加したわけです。「ドラゴンマガジン」（富士見書房），「RPGマガジン」(ポピージャパン）など，専門誌もつぎつぎに創刊され，テーブルトークRPGは静かなブームを迎えつつあるのです。

〝ネットワークRPG〞をパソコン通信で楽しもう!

しかし，いかに知られるようになってきたからとはいえ，まだまだ一般的というにはほど遠い状態のテーブルトークRPG。依然としてわかりにくいルール，集まらないメンバー等の問題点は消えていません。

そこで登場したのが〝ネットワークRPG〞というシステムです。これは，ゲームマスターが，数千人規模の会員を募集し，わかりやすく簡略化したルールでテーブルトークRPGをやってしまおう，というもの。現在「蓬莱学園の冒険」を(有)遊演体が，「クレギオン」を（有）ホビーデータが，それぞれ郵便を使ったシステムで行っています。

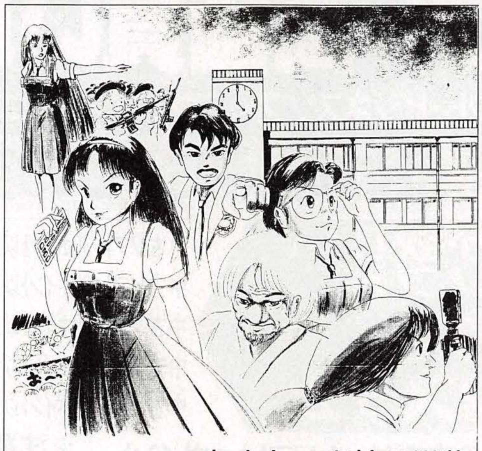
このネットワークRPGは，ゲームマスターから得た情報を，会員同士がいかにうまく交換するかによって面白さが段違いにアップするのですが，この情報交換を得意とするのが，パソコン通信なのです。9月にTHE LINKSがチャンネルゼロで行った**「あまなつ高校の逆襲」**で，その醍醐味を味わった人も多いのではないでしょうか。ネットワークRPGは，パソコン通信のために生まれてきたゲーム，と言っても過言ではないでしょう。

では，そのネットワークRPGの一つ，『魔術師妖精学校』を紹介しましょう。

「魔術師妖精学校」でお会いしましょう

こんにちは！あまなつ高校，独立報道班〝遊撃社〟の岩倉ともみでーす。

史上初のパソコン通信を使ったネットワークRPG「あまなつ高校の逆襲」には，大勢の皆さんに参加していただき，おかげさまで大混乱………いえ，大盛況のうちにフィナーレを飾ることができました。これもひとえに，参加者の皆さんが力を合わせがんばってくださったおかげ。



あまなつ高校の逆襲

思い起こせば，凄まじい文化祭でしたねえ。開幕早々，学校の秘宝が盗まれ，校門が封鎖されると，教職員不明，モンスター騒ぎ，はては悪魔の復活なんてすもの。それでも，皆が右往左往している間，マイペースで自分の好きなことをするというわけの分からない人もいましたネ。落語の独演会，俳句の個展，スカイダイビングでスリルを味わうかと思えば，人面魚とたわむれたりと………まったく，とんでもない文化祭。

でも，これが快感なのよねえ。

というわけで，「あまなつ高校の逆襲」で，ネットワークRPGのとりこになった人，また，参加できなかったことを悔やんでいる人，お待たせ！ついにネットワークRPG第２弾企画が決定しました！それは**「魔術師妖精学校」**。

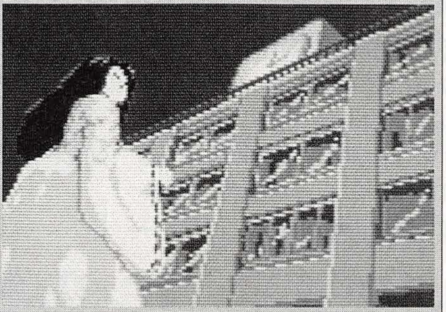
それでは，ひとまず「魔術師妖精学校」の生徒会長・真霜八草さんにバトンタッチ！

………こんにちは，初めまして，真霜八草でーす。「魔術師妖精学校」はネーミングからもわかるように，魔法使いの育成を目的とした学校なの。みなさんには，ここの生徒となって魔法の習得に励んでネ。

とてもファンタジーぽく感じられるけど，大まちがい！背景はなんと，現代の日本とそう変わらなかったりするという，一筋縄ではいかない，とんでもない設定が待ってたりするのよね。なに？待ちきれないって？あと少しの辛抱ですよ。開始は，年が明けて早々の１月４日。それまでお楽しみに！



▲タイトル画面。〝妖精〟と〝養成〟とをひっかけたハイセンスな洒落が，惜し気もなくゴージャスにほどこされている。



▲これが校舎だ！一見したところ，普通の校舎に見えるが，実は中身の設備もフツーだ。



▲講師は世界でも屈指の摩導師ばかり。饅頭でも贈って，機嫌をとっておくとよい。

どうも，八草さん「魔術師妖精学校」の紹介ありがとうございました。なんか私までドキドキしてきちゃった。報道班として，是非，見学に行かせてもらおー。と………。なんていう私的な発言はおいといて，みなさん，ネットワークRPGに興味でてきたかしら？ネットワークRPGでは，プレイヤーが行動を強制されることもないし，ストーリーに積極的に関わっても，自由な遊びに徹してもOK。要は，自分が一番楽しめる方法を見つけることが大切ってわけ。まだ，このネットワークRPGに挑戦していないアナタ！きっととりこになること間違いなし！RPGの世界で冒険してくださいね！

◎資料請求先
〒604 京都市中京区烏丸御池上ル
二条殿町ナショナルビル３F
日本テレネット（株）
「マイコンBASICマガジン」係
◎問い合わせ先
☎0120－251－063

いち度は使ってみたいこのソフト

花王のフロッピーディスクで体験できます。

花王のWithソフトシリーズ

NEC PC-9800シリーズ対応（MF2HD/MD2HD）



モノクロ・グラフィックス

BASICでのレタリング支援ソフトです。印刷後、コピーで拡大・縮小すれば、カセットやビデオのタイトルラベルがオリジナルに作成できて便利です。

ASCII The CARD3（体験ディスク）

カード型データベース。項目名の入力だけでパターンが作成できる「自動カードデザイン機能」や、長さを特定できないデータを扱う「可変長項目」が特長です。





ASCII Z's word JG (Ver.2.0)（体験ディスク）

マウスでのグラフィック機能を搭載し、DTPを実現するレイアウトワープロです。このWithソフトシリーズに限りソフトが2枚になっていてお得です。

ASCII Recalc（体験ディスク）

8つのファイルの同時処理、8種類の罫線とその複写、データベース機能など、どうして今までなかったんだろう、と実感できるビジネス表計算ソフトです。



NEW

Tough & Reliability
KAO FLOPPY DISK

耐久性と信頼性が際立つ、花王フロッピーディスク

温度や湿度が刻々と変化する過酷な環境でも、4000万パス以上（JIS規格の13倍強）の超耐久性を実現しています。さらにエラー要因の走行不安定性やノイズも大幅にカット。出張など、ビジネスのフットワークに、すぐれた信頼性で応えます。

〒103 東京都中央区日本橋茅場町1-14-10
花王株式会社FD事業本部 TEL.03(660)7690

花王

CONT

マイコン

BAS

新年号







ENTS

わかる！動かせる！！パソコンの
楽しさを伝える雑誌

Magazine

目次









Super Soft 5大特集

BM特選プログラム・コーナー

広告さくいん

第10巻 第1号 1990年12月25日印刷 1991年1月1日発行 特別定価480円(本体466円)
電波新聞社 1991 Printed in Japan 編集発行人:平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷:奥村印刷 製本:株式会社 堅省堂

体・験・企・画
話題の16ビット・パソコン
PC-98DO⁺, PC-286C
購入から，立ち上げまで

丹治　佐一

16ビットのCPU搭載のパソコンが手軽に購入できるようになってきました。ビジネスの面だけではなく，ホビーの面でも16ビットのパワーが利用できるようになっています。これからパソコンを購入しようと思っている君なら，きっと16ビット・パソコンをターゲットにしていることと思います。

さて，今月号では，気になる16ビット・パソコンの最新機種を実際に集め，それを購入してから，接続し，立ち上げるまでを行なってみました。

実際に購入する際の参考にして見てください。なお，今月の付録も見てもらうと役にたつはずです。

ソフトが購入のポイント！

パソコンと言っても，店頭に並んでいる機種は数限りなくあります。実際にパソコンを購入したいと思っても，その数の多さに圧倒されて，どの機種を購入したらよいのか迷ってしまいますね。

そこで，購入のポイントを教えましょう。「パソコン」は，CDラジカセやウォークマンのようにスイッチを入れれば，すぐに動作し，好きなことが行なえるわけではありません。

行なわせたいことの手順が書き込まれたプログラム（ソフトウエア，略してソフト）が必要なのです。

CDラジカセでは，聴きたい曲があれば，そのCDを購入してくるのと同じように，パソコンでもやりたいことが入っているソフトを購入してくる必要があるのです。

日本語ワードプロセッサ（ワープロ）をパソコンで使いたいのであれば，ワープロのソフトが必要なわけです。

ゲームを楽しみたければ，ゲームソフトが必要なわけです。

MIDIでミュージックを演奏させたければ，その周辺機器とMIDI用の演奏ソフトが必要なわけですね。

つまりパソコンは，ソフトがなければ何もできない機械なのです。

さらに，動作させるソフトは，パソコンごとで専用であるため，利用したいソフトがあっても，パソコンの機種が対応していなければ利用できないのです。

ファミコンのゲームソフトがPC Engineで利用できないのといっしょです。

よって，購入する際のポイントは，まず利用したいソフトをパソコン・ショップであらかじめさがしておくことと，そのソフトがどの機種に対応しているかをチェックしておく必要があります。

対応機種がわかれば，それからカタログを見て，予算と相談して購入すればよいのです。

なお，パソコンは本体のみだけではなく，ディスプレイやプリンタといった周辺機器も必要ですから，購入の際には注意しましょう。

箱の大きさもチェック項目だ

こうして，機種がきまったら，さっそく買いにいきましょう。



▲88と98の機能を持ち，高速化されたPC-98DO⁺



▲あなどれない高性能を秘めたPC CLUB

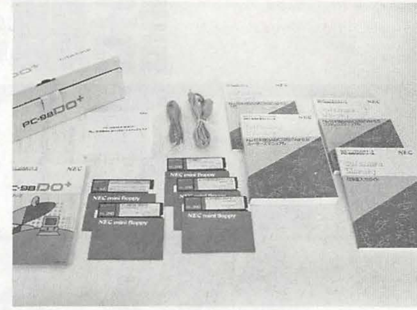
フォト・ドキュメント……PC-98DO⁺の開梱包から立ち上げまで



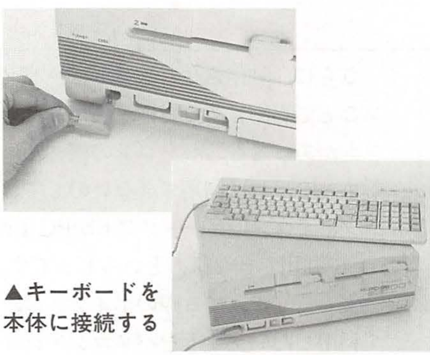
▲PC-98DO⁺の箱。ポップなデザインだ



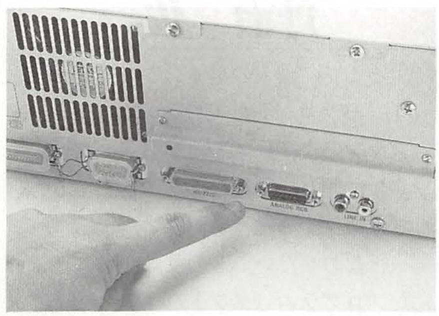
▲内部はキー，本体，添付品に分類されている



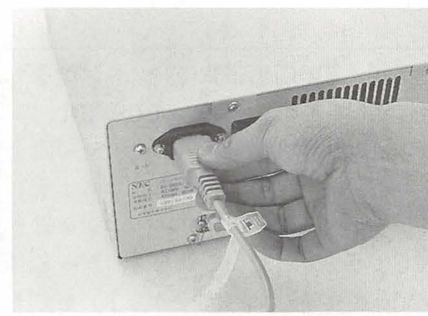
▲添付品。ソフトやマニュアルがどっさり



▲キーボードを本体に接続する



▲ディスプレイへのケーブルはこの端子に接続



▲電源ケーブルをつなぐ

今回は，NECの「PC-98DO⁺」とEPSONの「PC-286C」を購入してみます。

参考までに機種について紹介しておきましょう。

●PC-98DO⁺　　価格278,000円税別

購入する際に迷うのは，やはりゲームができるパソコンを購入するか，ビジネスなど実用面でも立派にこなせるパソコンを購入するかです。

「ゲームなら8ビットのPC-8800シリーズ・パソコンだし，ビジネスなど実用面だと16ビットのPC-9800シリーズだな」と迷ってしまいます。

こんな迷いを解決すべく登場したのがPC-98DOです。98モードと88モードが備わっており，88のゲームなどのソフトが楽しめる上，実用面では98モードとして16ビットのパワーが利用できます。

新たにこの98DOに16ビットCPUの処理スピードを高めたV33（クロック周波数16MHz）を搭載した「PC-98DO⁺」が登場したのです。

クロック周波数が上がっているので，同一の処理をさせるにも，素早く動作するようになっています。

実際に使ってみると，ディスクのアクセスや処理スピードが早くなり，使い勝手が向上しています。なお，私が実験したところでは，以前のV30CPUを使ったPC-98DO（V30，10MHz）と比較して，約1.6倍早くなっていました（クロックが早くなったのと同一の比率）。

●EPSON PC-286C「PC CLUB」
価格168,000円税別

EPSONは，PC-9801シリーズのソフトがそのまま利用できる低価格のPC-286C（CLUB）を発売しました。

NECからはじめてパソコンとして発売されたPC-8001と価格が同様であり，さらにキーボードと本体が一体型と，これも同様なのがとてもおもしろいです。

ただし，中身は凄く，CPUに16ビットのi80286（10MHz）を搭載し（8086CPUの上位にあたり，この互換CPU NECのV30よりも同一クロックだと高速で動作），3.5インチのフロッピーディスクが2ドライブ装備されています。

また，ゲームには欠かせないサウンド機能もFM音源を搭載するなど（上部にスピーカを装備），ビジネス・ソフトだけを利用するパソコンではなく，ゲーム・マシーンとしても，16ビットのパワーが楽しめます。

……という2機種です。ともに16ビット機でPC-9801シリーズの数多く発売されているソフトが利用できるのが特徴です（親に買ってもらうときには，会社で使っているPC-9801シリーズのソフトがそのまま家でも利用できるんだ‼と説得しましょう）。

購入したときに注意するのは，箱の大きさです。なんせ買ったら早く使いたいのは人情です。持ち帰れるものなら，持ち帰って，少しでも早く使いましょう。

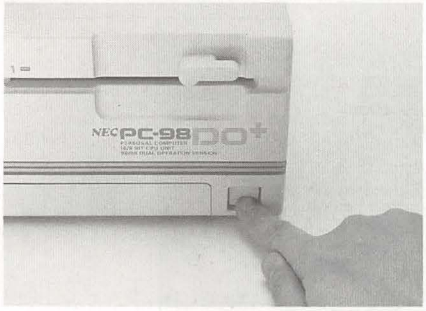
チェックした箱の大きさは，PC-98DO⁺のほうがPC CLUBよりも大きく，手に下げて持ち帰れるとすれば，上部に取っ手のあるPC CLUBでしょう。

サイズは，PC-98DO⁺がW615×H250×D485mm，PC CLUBがW515×H390×D205mmです。

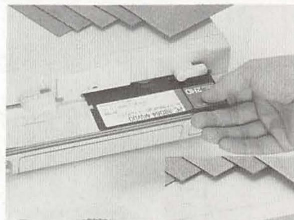
持ち帰りは，98DO⁺では，2人がかりか，車での持ち帰り，または送ってもらう方法になります。ただし，PC CLUBにおいても，映し出すためのディスプレイが必要ですから，人手がいることは確かです。

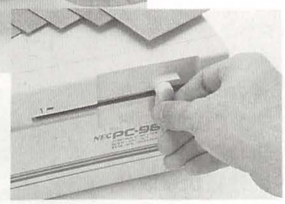
とにかく早く使いたいのなら，親に頼んで，車で持ち帰るようにしましょう。

箱の中身は？

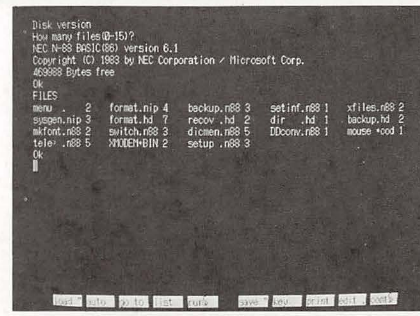


▲パワー・スイッチをオン!

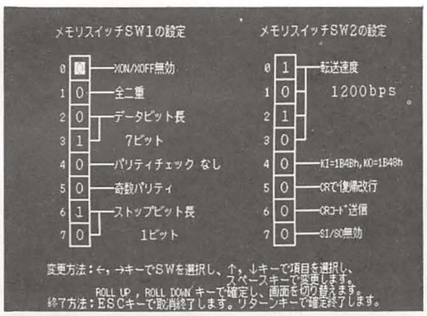




▲システム・ディスクを挿入し,リセットで立ち上げる



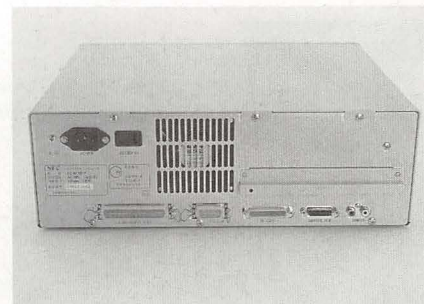
▲BASICを立ち上げるとこの画面になる



▲メモリ・スイッチの設定表示画面



▲パネルの前部には環境設定スイッチがある



▲背面。各種コネクタや拡張スロットがある

さて,こうして購入したパソコンですが,本体の他に,どんなものが付属しているのでしょうか。チェックしてみましょう。

パソコンは,本体のみでは動作しないために,普通システム・ディスクというソフトが添付されています。

今回購入した,PC-98DO⁺では,88モードと98モードの2種類があるわけですから,この点も気になるところです。

さて,箱を開けてみると...

●PC-98DO⁺の場合

本体のほかに,キーボード,電源ケーブル,アース線,N88-日本語BASIC(86) Ver.6.1システム・ディスク(計5枚),マニュアル(ガイドブック,N88日本語BASIC(86) Ver.6.1ユーザーズ・マニュアル,同リファレンス・マニュアル,同入門,日本語入力ガイドの計5冊),保証書などが添付されていました。

システム・ディスクは,98モード用が4枚(トレーニング・ディスク,N88-日本語BASIC(86) Ver.6.1システム・ディスク,同辞書ディスク1,2の4枚)と88モード用のシステムディスクが1枚の計5枚が添付されていました。

●PC CLUBの場合

パソコン本体のほかに,アース線,日本語Diskパック(システム・ディスク,ユーティリティ・ディスクの計2枚),ソフトウエア・インストレーション・プログラム(MS-DOSにガードがかかっているときに動作できるようにするもの),ユーザーズ・マニュアル,保証書などが添付されています。

おのおの,BASICが付属していますが,98の多くのソフトはMS-DOS(エムエスドス)上で走っているために,それらを利用したいときには,MS-DOSのシステム・ソフトを購入する必要があります(ソフトによっては,MS-DOSがシステムとして入っているものもあるが,最近のものは付いていない場合が多い)。

また,あたりまえのことですが,パソコン本体のみでディスプレイなどは入っていませんから,最低限表示するためのディスプレイは別に買う必要があります。

本体後部端子のようす

本体後部のようすを見てみましょう。パソコンにある各種の端子にいろいろな周辺機器を接続することでより楽しく利用できます。

本体後部には,画面に表示させるためのディスプレイ端子,プリンタを接続して印字させるためのプリンタ端子などが基本的に付いており,このほか機種により,さまざまな端子が装備されています。

●PC-98DO⁺の後部端子

ディスプレイ端子は,400ラインのアナログRGB出力が付いています。ディスプレイはアナログRGB仕様で400ラインが表示できるものを購入します。

プリンタ端子は,セントロニクス社準拠の出力です。最近はほとんどがこの仕様のプリンタですから問題はないでしょう。購入は,漢字ROMを装備した"漢字プリンタ"を購入します。

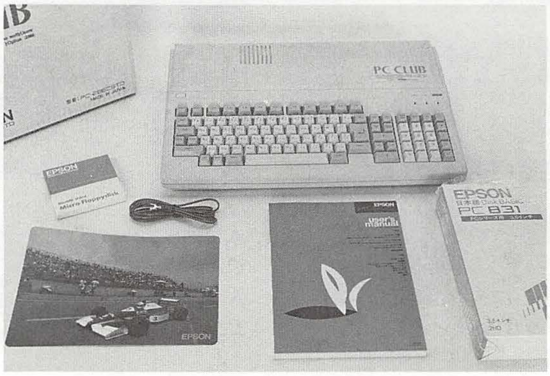
印字のヘッドのピン数により16ピンや24ピンなどがありますが,多い方が印字がきれいです。

カラーで印字させたいときは,カラー対応のプリンタを購入します。

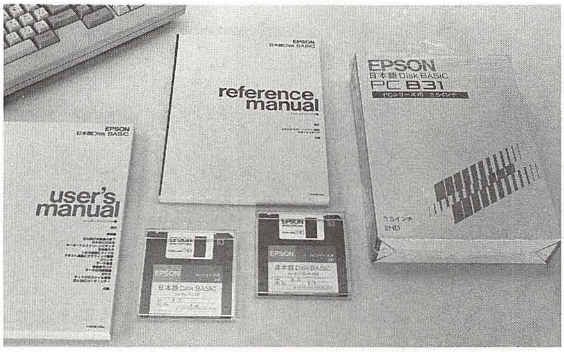
このほか,98DO⁺では,パソコン通信に必要なRS-232C端子,外部フロッピーディスク・ドライブ用の端子,88モード時に利用できるサウンド出力端子が装備されています。また,拡張スロット(98モードのみ利用可能)が1スロット装備され,MIDIインターフェースやハードディスク・インターフェースなどを差し込

フォト・ドキュメント……PC CLUBの開梱包から立ち上げまで





◀コンパクトなPC CLUBの外箱
▶外箱から取り出した中身





◀BASICのフロッピーは2枚組
▶ここにディスプレイへのケーブルをつなぐ

んで拡張することができます。なお，表にはマウス端子も装備されています。

●PC CLUBの場合

98DO$^+$ と同様に，アナログRGB端子，プリンタ端子，RS-232C端子が装備されています。このRS-232C端子はパソコン通信に欠かせない端子です。パソコン通信を行なう際には，RS-232C端子に接続できるモデムを購入しましょう。購入に当たっては，通信速度の早いもの例えば2400bpsのもので，通信エラーをモデムでチェックする機能が入ったMNPクラス4や5のものを購入します。

このほか，98DO$^+$ 同様の拡張スロットが1スロットあり，FM音源の出力であるライン出力端子も装備されています。

側面には，マウス端子もあります。

立ち上げの準備

利用できるようにセッティングしましょう。

●98DO$^+$ の場合

まず，本体を取りだしたらディスク部分に挿入されている保護シートを外します。ディスクのレバーを横に倒せば，カチャっと飛び出してきます。引越しなどのときには，ディスクのヘッドを傷めないように差し込む必要がありますから，残しておきましょう。

後部に回って，アナログRGB端子にディスプレイからの端子を接続します。そして，ディスプレイの電源を98DO$^+$ のコンセントに差し込みます（本体のON/OFFで一緒にディスプレイの電源を入れられる）。プリンタがあれば，プリンタも接続します。

98DO$^+$ は，本体とキーボードが別になっていますから，キーボードを本体に接続します。注意として，98の場合は，立ち上がる時点でキーボードの接続をチェックするために，動作してから差し込んでもキー入力を行なうことはできません。

必ず，立ち上げる前に差し込んでおきます。なお，動作中でもキーボードが外れると，差し込んでもキー入力ができなくなりますからしっかりと差し込んでおきます。

●PC CLUBの場合

本体後部のアナログRGB端子にディスプレイを接続し，同様に本体のコンセントにディスプレイのプラグを差し込んでおきます。

プリンタがあれば，プリンタからのケーブルをプリンタ端子に入れておきます。

PC CLUBは，キーボードと本体が一体になっているので，キーボードの接続はいりません。

マウスを利用するときは，右側側面の端子に接続しておきます。

立ち上げてみる

立ち上げ動作に必要な部分は，電源スイッチとリセット・ボタン，それにディスクです。

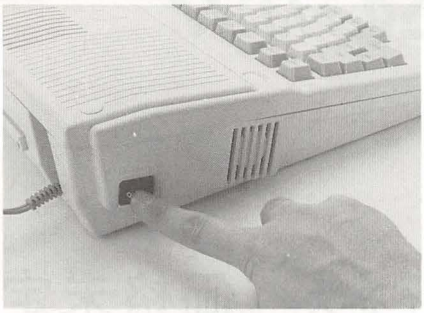
電源スイッチは，98DO$^+$ では前面パネル右下にあり，リセット・スイッチは，同パネルの左側にあります。ディスクは，前面パネルに2台横に並び，右側がドライブ1（A：），左側がドライブ2（B：）です。

PC CLUBでは，電源スイッチが本体左側面にあり，リセット・ボタンは上部にあります。ディスクは，右側側面に縦に2ドライブ並び，上部がドライブ1（A：），下部がドライブ2（B：）です。

●電源ON

まず電源を入れます。周辺機器を接続していたのなら，本体よりも遠い周辺機器から電源を入れます。

ピポッ！と鳴った後，メモリ・チェックが開始されたのち，ディスクを読みに

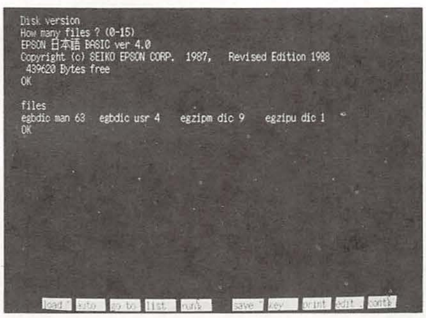


▲電源スイッチは本体側面にある

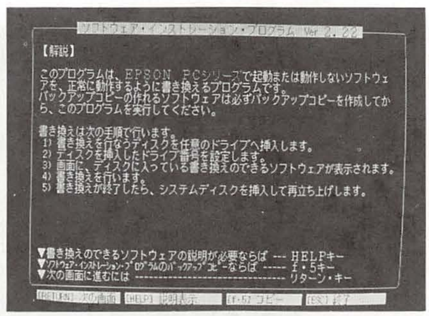




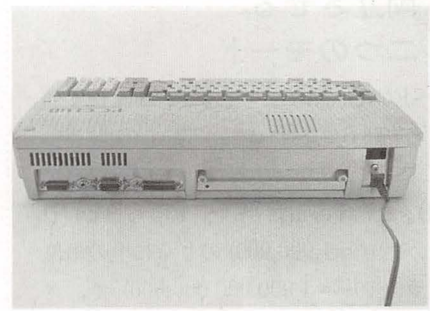
▲▶システム・ディスクを挿入し立ち上げる



▲システムが立ち上がった画面



▲ソフトウエア・インストレーション・プログラムを立ち上げた画面



▲後部には，拡張スロットなどがある

行きます。

●ディスクを入れる

立ち上げたいシステム・ディスクをドライブに入れます。MS-DOSの場合ドライブ1，2のどちらに入れても立ち上がりますが添付されているBASICの場合は，必ずドライブ1に入れます。

98DO⁺ の場合は，5インチ・ディスクをカチッ！というまで奥まで入れたら，レバーを縦に回します。PC CLUBでは，3.5インチ・ディスクを挿入口に入れればOKです。イジェクト・レバーが飛びだします。

なお，ディスクを抜く場合は，逆にレバーを水平に回したり，イジェクト・ボタンを押せばOKです。

注意点としては，ディスク部分にあるインユース(IN USE)ランプが光っていないときに取り出すということがあります。光っているときは，ディスクを読み書きして動作している最中ですから，取りだしてはいけません。取りだすと，ディスクを傷つける恐れがあります。

●ディスクを読んで立ち上がる

ディスクを入れると，その内容を読みにいき，立ち上がりますが，ディスクを入れるタイミングが悪いと，うまく読んでくれないときがあります。

こんなときは，リセット・ボタンを押して，再びはじめから立ち上げ動作を行なわせます。新たに別のソフトを立ち上げるときにもリセットを押します。

●パソコンを止める

利用したソフトを終了する場合は，無闇に電源を切ってはいけません。

まず，作成したものをディスクに保存します。パソコンはワープロと異なって，電源を切ると内容が消えますから，作成した物を取っておきたいときは，"ディスクに保存" する必要があります。

次に，ソフトの終了を選び，例えばワープロ・ソフトなら，メニュー中の終了を選択，実行したのち，MS-DOSなどのシステム上に戻します。

そして，ディスクを抜いたのち，電源をOFFにします。周辺機器はこのあとOFFにします。

パソコンの環境設定

パソコンの動作をきめる，環境設定を変更しなければならないときがあります。

メモリボードを追加したり，そのほか動作状態を変えたいときに変更が必要です。

こんなときは，慌てず騒がずつぎのようにしましょう。

●98DO⁺ の場合

本体前面のシーリング・パネル内に小さなスイッチが並んだディップ・スイッチがあります。これを利用するソフトや周辺機器に従って設定します。なお，設定したときは，再びリセットをかけたり，電源を入れる必要があります。

また，98DO⁺ では，98モードと88モードがあります。この変更は，同様のパネル内に "98 88" と並んだスイッチがありますから，これを好みの方向に変えます。このときクロック周波数も変更できます。

変更したときは，同様にリセットし，モードにあったシステム・ディスクを入れる必要があります。

●PC CLUBの場合

ディップ・スイッチなどの設定は，すべて環境設定メニュー画面で行います。

操作は，[CTRL] と [GRPH] キーを押しながら，電源ONやリセット・キーを押せば表示されます。

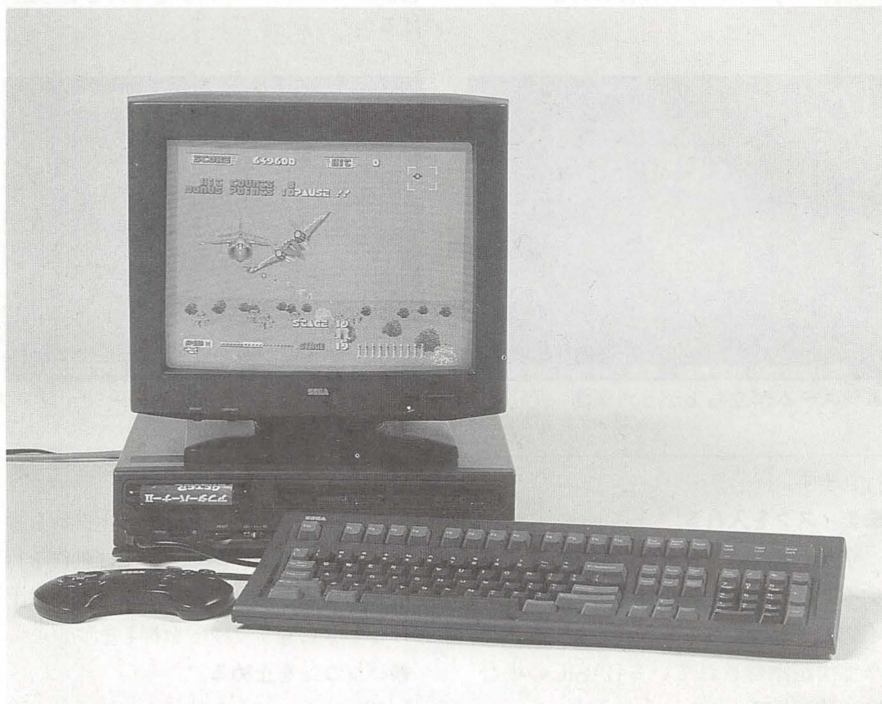
カーソル・キーでメニューを選択し，[Return] キーで実行させます。初期設定の内容に戻したいときは，右側面ディスク下部のスイッチを入れて立ち上げます。

パソコン界に新風を吹き込むか⁉

ゲームマシンのセガ・メガドライブとビジネス・パソコンIBM PS/2が合体

Tera

●セガ・エンタープライゼス　価格未定



ビジネスとホビーを両立させる二つのモード

SEGAからホビーにもビジネスにも使える新世代のパソコン『Tera (開発コードネーム)』が発売されます (表紙写真参照)。このTeraは，キロ (10^3=1,000) やメガ (10^6=1,000,000) のさらに上の単位テラ (10^{12}=1,000,000,000,000) で，メガドライブの上位機種という意味だそうです。

Teraは，セガのゲーム専用マシン「メガドライブ」とIBMが世界中で販売しているパソコン「PS／2 (パーソナル・システム2)」を一つにまとめたものです。フロント・パネル部にはメガドライブ・モードとPS／2モードの切り替えスイッチがあり，これで，どちらのモードを使うか選択できるわけです。

メガドライブ・モードにすれば，従来のROMカートリッジをフロント・パネルにあるROMソケットに差し込むだけで，今までどおりゲームが楽しめ，IBM PS／2モードにすれば，世界で流通しているビジネスからホビーまでの，さまざまなPS／2用のソフトが使えるようになるのです。

メガドライブは最強のホビー・マシンだ！

メガドライブ自身も実はツインCPUマシンなのです。

メインCPUにはX68000やMacなどにも使われているモトローラ社の16ビットCPU 68000を搭載しています。

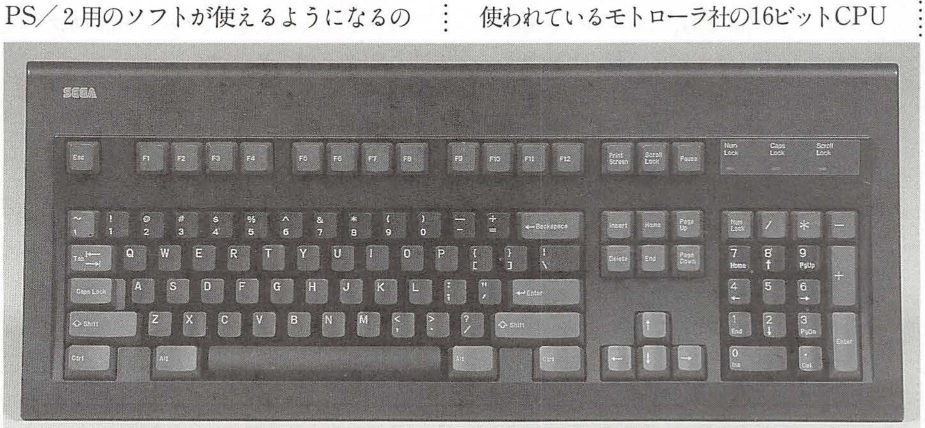
この強力な68000CPUに加えて，8ビット・パソコンのユーザーにはおなじみのZ80も搭載されています。

ここで非常に興味深いのは，68000とZ80が同じメモリのアドレスをアクセスできるということです。

通常，ツインCPUといっても，それぞれが独立したメモリ空間を持ち，サブCPUがメインCPUのI／Oポートの外側にある場合がほとんどです。

ところが，メガドライブのシステムは同じメモリのアドレス・バスに二つのCPUがぶら下がっていることになります。しかし，よく考えてみるとこのシステムのほうが柔軟性が高いことがわかります。

たとえば，ゲームなどで68000がメインの処理をしているときに，Z80は音源を制御したり，またグラフィックがいそがしくなったら処理の一部をZ80に頼んだりと，



▲《写真1》PS/2とまったく同じキーボードだが，製品版では日本語表示が追加される



▲《写真2》前面にはMD用のスロットと3.5インチFDD 2基，さらにMDモードとPS/2モードの切り替えスイッチが見える

使いかたしだいでたいへん高度なソフトも動かせるようになります。

PS/2は ホビー&ビジネスの マルチ・パーパス・マシン

IBM PS／2のスペックは，CPUに80286をクロック周波数10MHz（メモリ・アクセス1ウエイト)を採用し，メモリは512kBを装備しています。

このスペックだけでは，その実力がよくわからないかもしれませんが，PS／2の持つ豊富な拡張アダプタとソフトはその実力を物語っています。

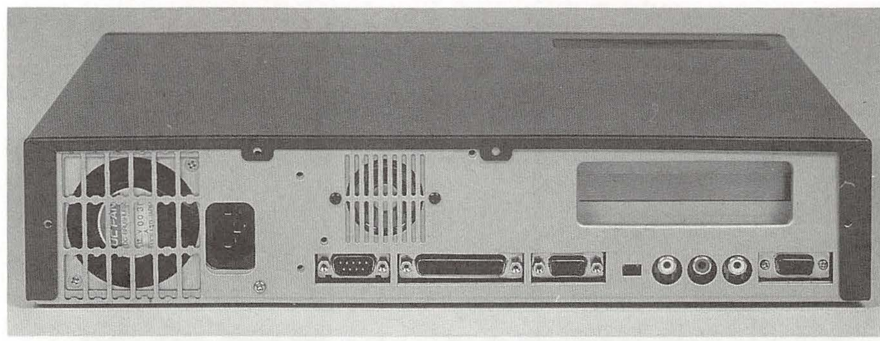
たとえば，オペレーティング・システムではPC DOS3.3や4.0，さらにマルチタスクのOS／2が使用できます。また，アダプタも，ゲーム・コントロール（ジョイスティックのようなもの），オーディオ変換，音声，と多彩な内容です。

また，PS／2の拡張スロットはPC-XT／ATの拡張ボードが使えるので，ビジネス・ユースへの幅広い対応が可能といえそうです。

メガドライブ+ PS/2の実力

まだ，細かい仕様は発表になっていませんので推測でしかありませんが，メガドライブ側の68000 CPUとPS／2側の80286CPUは相互にデータやプログラムを交換できることも考えられます。

もし，メガドライブのように同じアドレス・バス上に二つ(Z80も入れると三つ)のCPUがつながっているということになれば，それぞれのCPUに複雑なタスクを持たせられるので，すごいソフトが誕生するかもしれません。



▲《写真3》背面にはディスプレイ，プリンタ端子の他に，オーディオ出力も見える

ここまでの機能がなくても，メガドライブにパソコンとしての機能が付いただけと考えてもゲーム・ユーザーにとっては楽しいものになるでしょう。今までは発売が不可能だったメガドライブ用の開発ソフト（簡単にプログラムができる簡易言語）などがリリースされる可能性もあるからです。

なお，発売は'91年4月で，メインメモリは512kB，ビジネス・ソフトを快適に動作させるために，SIM(Single In-line Memory）によるメモリの増設ができるということです。

モデル構成はFDD1基，FDD2基，FDD1基+30MBHDDの3タイプが用意され，価格は魅力的なFDD1基タイプで10万円台になる見込みということです。

※写真はすべてプロトタイプです。

▼《第1表》メガドライブとPS/2のスペック比較

	メガドライブ	PS/2モデル30-F01
CPU	68000クロック周波数8MHz Z80クロック周波数4MHz	80286クロック周波数10MHz 1ウエイト
FPU		80287（オプション）
RAM		512kB
テキスト		80×25文字（フォント9×16）
グラフィック	320×224	640×480
発色数	512色中64色	256色，モノクロ64階調
補助記憶装置		3.5インチFDD×1
スロット	汎用×1，通信×1	汎用×3（16ビットバス）
音源	FM音源6和音，PSG 3和音 ノイズ1音，PCM 1音	
備考	スプライト機能あり 8×8ドット～32×32まで	メモリはシステム・ボード上で 4MBまで拡張可能

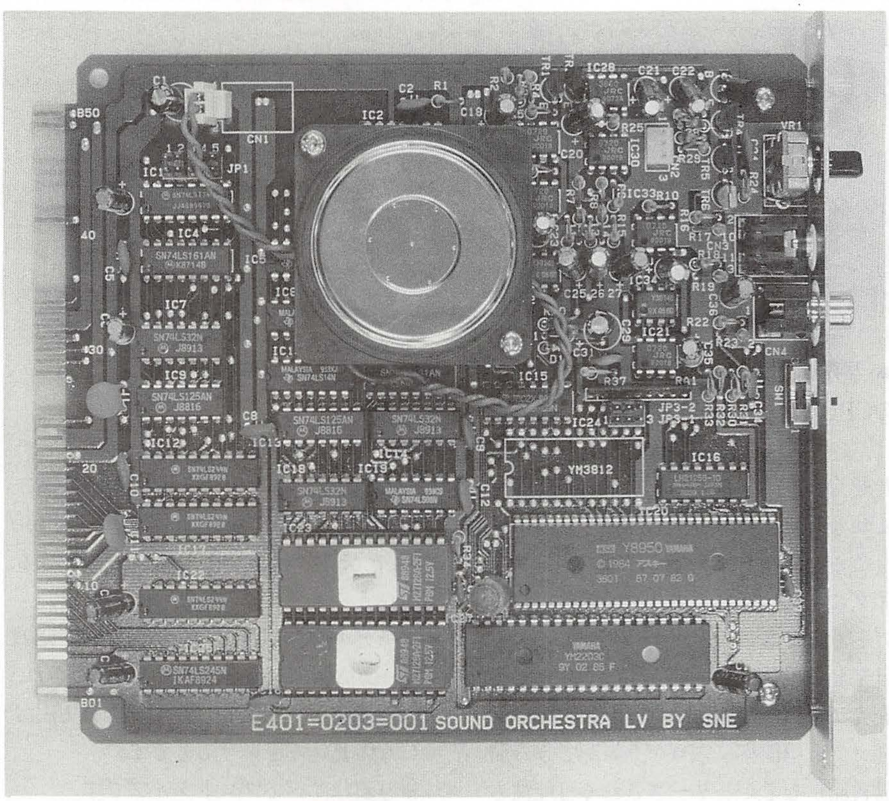
PC-9801シリーズ用FM音源ボードのベストセラー
サウンドオーケストラV

㈱エス・エヌ・イー
価格35,000円

by malt

PC-9801シリーズ用FM音源ボードにもいろいろありますが，この「サウンドオーケストラV」は，純正品との互換性をもちながら，それにとどまらず，より高機能な音源として重装備化した，ハイ・スペックが大きな特徴のFM音源ボードとして，ベストセラーになっています。

ここでは，「サウンドオーケストラV」の独自に拡張された部分に力点を置いて紹介していきたいと思います。



≪写真１≫サウンドオーケストラV本体。ボード上にスピーカを内蔵している他に，パソコン側の内蔵スピーカから音をだすこともできるが，やはり本格的に楽しむには外部にアンプを接続したほうがよいだろう。

サウンドオーケストラVの特徴

PC-9801シリーズ用FM音源ボードというと，NECから純正品としてPC-9801-26Kが発売されています。多くの市販のゲームソフトなどが対応しているのは，このNEC純正のものだけですから，各社から発売されているFM音源ボードも，NEC純正のFM音源ボードと同じ仕様につくられています。

「サウンドオーケストラV」も他社のFM音源ボードと同様に，PC-9801-26Kコンパチブルですが，それだけではない，拡張機能があるのが魅力です。

どんな機能があるのか列挙すると，①最大でFM音源12音＋SSG音源3音の合計15音発音可能，②FM音源9音と5音のリズム音を使えるモードがある，③ステレオ出力，④BASICの拡張命令ROMをスイッチで切り離せるので，EMS（Expanded Memory Specification）ボードと併用可能，⑤ADPCM機能で音声をサンプリング・再生できる，などです。ずいぶん多くの機能が盛り込まれていますね。

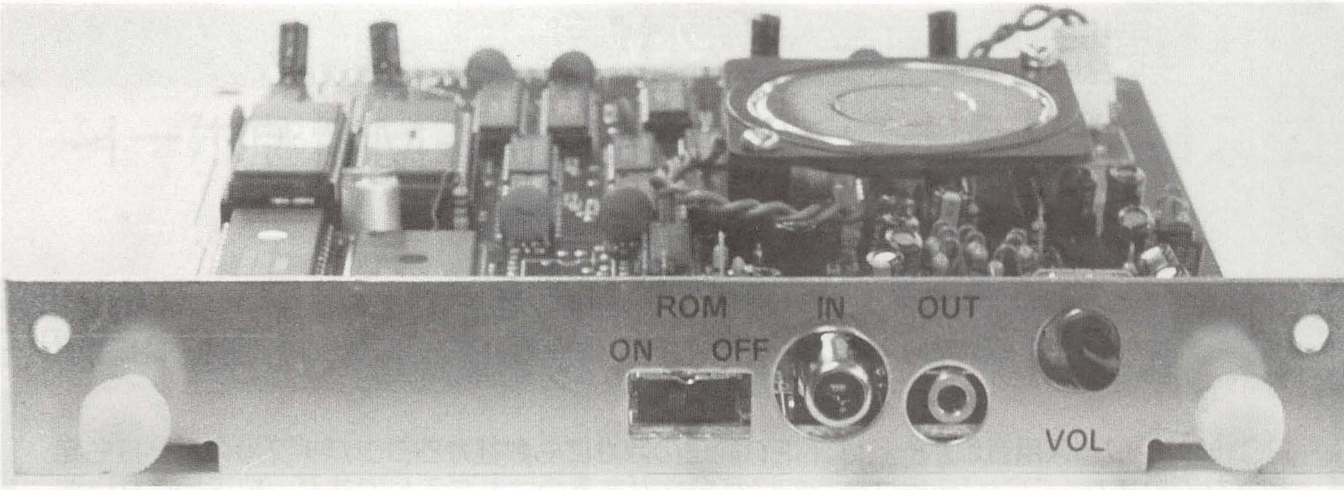
Y8950の機能

NEC純正FM音源ボードPC-9801-26KにはYM2203というLSIが搭載されています。いっぽう「サウンドオーケストラV」には二つのFM音源LSI，YM2203とY8950が載っています。YM2203はNECのボードと互換のためで，これだけで，４オペレータのFM音３音，SSG音３音の合計６音を発生します。そして15音までの音がだせる「サウンドオーケストラV」のヒミツはY8950にあります。

Y8950について説明しましょう。以前，「MSX AUDIO」というMSX用の周辺機器が発売されていましたが，Y8950はこれに使われていた２オペレータ・タイプのFM音源LSIです。

「サウンドオーケストラV」以外の２オペレータ・タイプのFM音源というと，ファミコンのディスク・システムの内蔵音源，ヤマハの「ショルキー」，MSX２＋やMSX TurboR内蔵のFM音源などがあります。これらは，２オペレータ・タイプということで，Y8950と音のキャラクターがよく似ています。

音作りということを考えたとき，Y8950は４オペレータのFM音源ほど凝った音作りはできませんが，発音数が多いメリットがありますから，ゲームのBGM



≪写真２≫サウンドオーケストラＶのパネル。左からROMの切り離しスイッチ，ADPCM入力端子，ステレオ出力端子（ステレオ・ミニプラグ），ボード上のスピーカの音量調整ボリューム。PC-9801-26Kにあるジョイスティック端子は省略されている。

と効果音などの用途には，むしろこちらのほうが有利かもしれません。「サウンドオーケストラＶ」では，２オペレータと４オペレータの両方使えるわけですから，曲のパートによってそれぞれ使い分ければ，ゴージャスな演奏が可能だと思います。

三つのモードを持つ Y8950

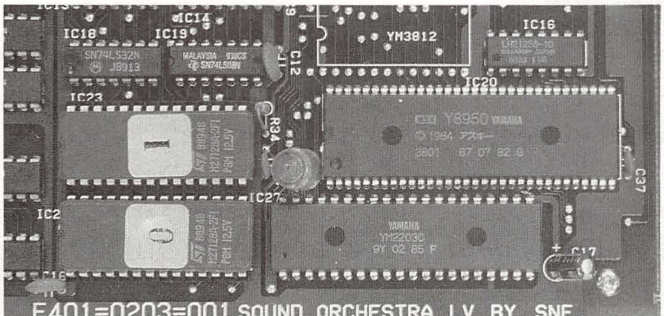
これは，Y8950の特殊な機能なのですが，モードを切り替えることにより，９音のFM音源以外に，６音のFM音＋リズム音５音，またはADPCM（いわゆるサンプリング）音源としても使うことができます。

リズム音が５音とFM６音のモードは，FM音の発音数が減ってしまいますが，そのかわり５音のリズム音が使えます。リズム音が３音でなく５音なのが〝おいしい〟といえるでしょう。FM音源やSSG音源の１音分を潰して打楽器音を作るのに比べると，こちらのほうがずいぶん経済的です。

もう一つADPCM機能は，ボードについている入力端子からの信号をデータとしてメモリに取り込み，これを自由に再生できる機能です。いわゆるサンプリングです。入力された音声などの電気信号は４ビットの数値データとして，順次，メモリに書き込まれます。

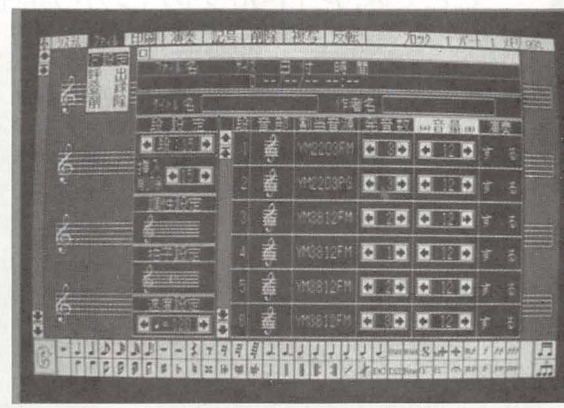
「１秒間に何回データを取り込むか」を表す数値をサンプリング・レートといいますが，「サウンドオーケストラＶ」の場合，２～17 kHz，つまり１秒間に2000回から17000回のデータ取り込みをすることになるわけですね。

「サウンドオーケストラＶ」は，ボード上に256kビットのメモリを持っているので，ある程度まではサンプリングで取り込んだデータをボード内にたくわえることができ，本体のメモリをわずらわしません。ボード上のメモリで，サンプリング・レートが８kHzのとき，約８秒間のサンプリング・タイムがとれます。



≪写真３≫Y8950アップ。「MSX AUDIO」に使われていたものと同じLSI。「MSX」，「YAMAHA」，「アスキー」の文字が見える。

ところで，「サウンドオーケストラＶ」内蔵のBASIC拡張命令は，PC-9801-26Kコンパチということなので，拡張BASICでコントロールできるのはYM2203だけです。Y8950を使うには自分でプログラムを組まねばなりませんが，しかし，すべてを１からやるのは大変です。そのために，「サウンドオーケストラＶ」は拡張BIOS（基本的な入出力ルーチンの集まり）を持ちユーザーをサポートしています。



≪写真４≫サウンドミュージシャン。「サウンドオーケストラＶ」の機能をフルに使って演奏できる音楽ソフト。譜面にマウスを使って音符を置いていくタイプ。価格は25,000円。

まとめ

いろいろな機能が盛り込まれた「サウンドオーケストラＶ」は，NEC純正ボード互換を強く意識した多くの同種のものと比べて，かなり異色の印象を受けます。まだこの拡張機能を充分に生かすソフトが多くないのが残念ですが，通信のPDSなどを見ていると，「サウンドオーケストラＶ」を応用した高機能MMLなどが現れてきています。今後，こういった方面のパワー・ユーザーを中心に真価を発揮してくるのではないかと思います。

製品クローズアップ

コストパフォーマンスが優れたFM音源ボード

SS-10紹介

アイドルジャパン㈱

by. TOMARU

価格19,800円

PC-9801シリーズ用音源ボードは，NEC純正のほかにも数社からコンパチブルのボードも発売されています。コンパチ品は機能的に互換性があるのはもちろんですが，純正品にない拡張機能や，低価格など，いくつも特徴を持っており，それが大きな魅力になっています。
ここでは，アイドルジャパンから発売されている「スーパーサウンドSS-10」を紹介します。

ボードとソフトとケーブルまで付いている！

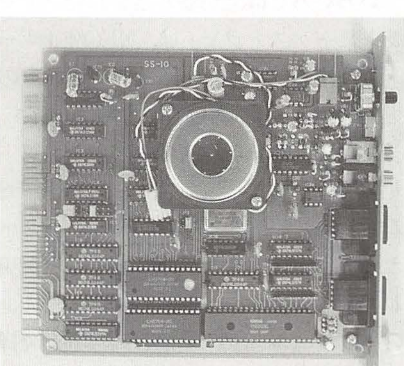
パッケージを開けると中身は，

①SS-10本体ボード（**写真1，2**）
②SS-10取扱説明書
③同梱ソフト「サウンドエディタ」
④サウンドエディタ説明書
⑤サウンド用ケーブル（SS-10の音をPC-9801内蔵のスピーカからだすのに使う）

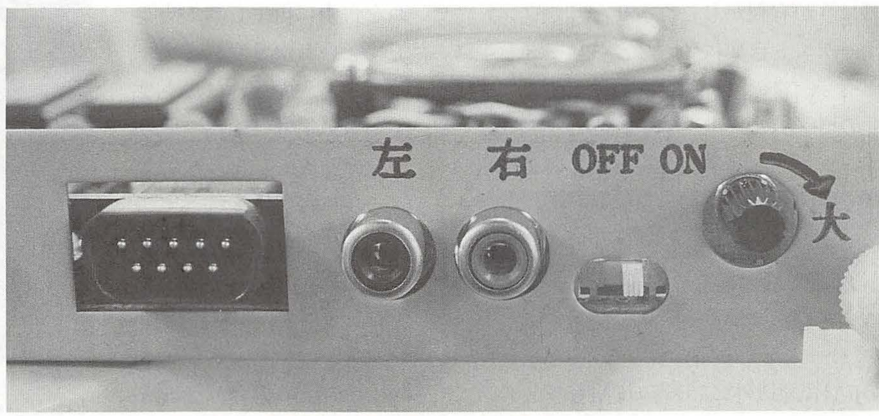
という構成になっています。

ボードの仕様はNEC製PC-9801-26K互換ですが，改良された点もあります。

純正FM音源ボードとEMS(ロータス，インテル，マイクロソフトの提唱した拡張メモリの規格)メモリを併用したとき，FM音源ボードのROMとEMSメモリのアドレスが，一部「かち合って」しまい，十分なEMSメモリの領域が確保できないという不都合があります。



《写真2》ボードの全体写真



《写真1》ボードのパネル写真

本機はこれに対して，SS-10のパネルのスイッチをOFFにすることでROMを切り離せるので，EMS使用時にもうまく併用できるようになっていることです。

また，音声の外部出力端子はステレオ仕様で，ラジカセ，オーディオ機器につないで良い音を楽しめます。

同梱ソフト「サウンドエディタ」の機能は？

SS-10には「サウンドエディタ」というソフトが同梱されています。安い価格のボードにしては，純正ボード＋α機能があるのに加えて，ソフトまで付いてくるのはお買い得といえそうです。

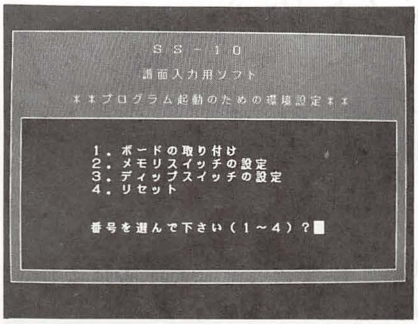
ところでSS-10に限らず，FM音源ボードを使用するためには，PC-9801本体のディップ・スイッチの設定，メモリ・スイッチの設定が必要です。

これらの設定を忘れたまま，パソコンの電源を入れ，ソフトを立ち上げてから，「あれ？音がでない」ということがありがちです。サウンドエディタは，設定しない状態でソフトを立ち上げると，自動的に環境設定機能に切り替わり，「ボードが本体のスロットに正しく差し込まれているか」，「ディップ・スイッチは正しく設定されているか」，「メモリ・スイッチは正しく設定されているか」などの事柄をチェックして，ユーザーに問題点を指摘するようになっています（**写真3**）。

これらは，特に初心者が最初につまずきやすいことなので，ソフト側で対応している点が親切ですね。

さて，「サウンドエディタ」のソフトそのものは，画面に表示された五線譜に音符を置いていくタイプの自動演奏ソフトです。

「サウンドエディタ」には大きく分けて，「サウンド・ファイル管理」，「サウンド



《写真 3》環境設定画面

編集」,「演奏」の三つのモードがあります（**写真 4**）。

使いかたは大きく分けて,

①サウンド・ファイル管理モードで，すでにある曲データをロードして演奏モードで演奏。

②サウンド編集モードで音符を譜面に貼り込んでデータを作り，演奏モードで演奏する。

という二つのパターンになると思います。以下,個々のモードについて説明します。

●サウンド・ファイル管理

「サウンドエディタ」には，あらかじめ4曲のサンプル・データがセーブされています。

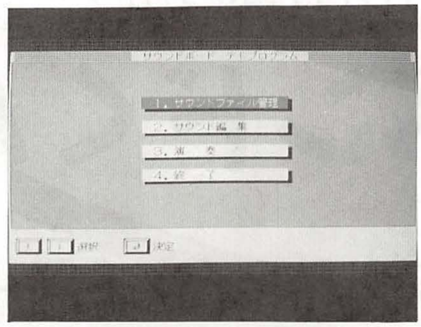
まず，このサンプル曲を聞いてみましょう。ここで注意しなければならないのは,「サウンドエディタ」は常にシステム・ディスクが1番ドライブ，データ・ディスクは2番ドライブになければいけないことです。

サンプル・データは「サウンドエディタ」のシステム・ディスクに一緒にセーブされているので，これをデータ・ディスクにコピーしなければなりません。

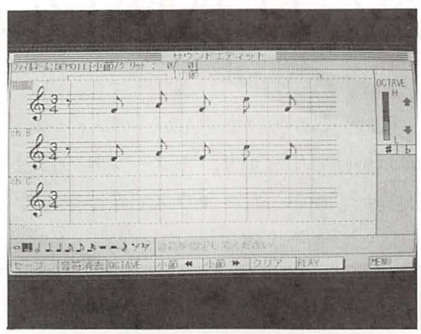
データ・ディスクの作りかたは，N-88BASICのデータ・ディスクと同じです。

フォーマットが終わったら,「サウンドエディタ」のシステムからサンプル・データをコピーします。

コピーするファイルは,拡張子がMDTとMMLのものすべてです。これらの作業はすべてN-88BASICのユーティリティの



《写真 4》メニュー画面



《写真 6》サウンド編集の画面写真

メニューでできます。

以上のことを行なった上でサウンドエディタを立ち上げると，**写真 5**のような画面になります。デモ曲のファイル名が四つ画面に表示されているはずです。

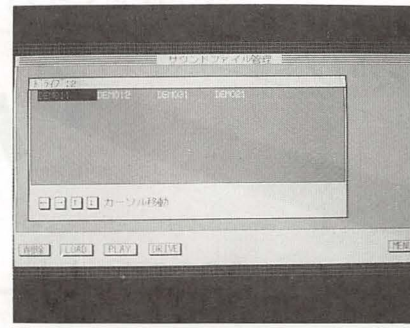
デモ曲を聞くには，カーソル・キーで曲を選択し,f･2キーを押してデータをロードし,そのままの状態でf･10を押してメニューに戻り,演奏モードに入りf･8キーのPLAYを押すとデモ曲が演奏されます。

●サウンド編集

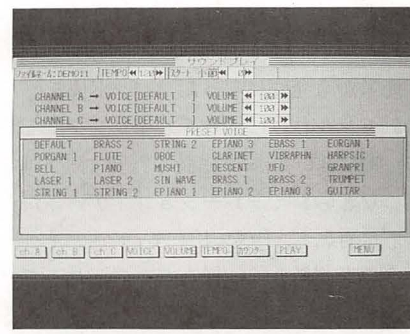
サウンド編集のモードは，楽譜エディタ形式で演奏データを作成するモードです。画面には五線譜が3段，表示されます（**写真 6**）。

三つの五線が上から，それぞれFM音源のチャンネルA，B，Cに対応しています。4分の4，4分の3など拍子を入力し，カーソル・キーとリターン・キーを使って，画面左下の音符を選び，画面上の五線に置いていきます。f･7キーで入力に間違いがないか耳でチェックできます。

打ち込んだデータは忘れずにセーブし



《写真 5》サウンド・ファイル管理の画面写真



《写真 7》サウンド・プレイの画面写真

ておきましょう。セーブはf･1です。

●演奏

このモードでは，曲のデータを全曲通して演奏します。そのほかに，FM音源の各チャンネルの音色，音量バランス，テンポ，などの設定もこのモードで行ないます。

まとめ

作曲ソフト付きで19,800円。コストパフォーマンスが高いことがSS-10の大きなポイントです。また，ROMをスイッチで簡単に切り替えられるのも重要だと思います。本来EMSに対応したソフトは，ほとんどビジネス，開発用のソフトであり，FM音源が必要とされるゲーム，ホビーの用途とはまったく異なった分野なのですが，個人ユースで使う場合，同じパソコンが両用されることも少なくありません。

FM音源をボードを取り付けたことで，他の機能が制限されてしまったのでは，困りますからね。

新ジャンルのソフト登場

マウスで演奏できるMIDI音源対応ゲーム&アドリブ音楽ソフト

「バンドくん」光栄

PC-9801シリーズ3.5/5インチ2HD 価格18,800円

by TOMARU

光栄から発売になった「バンドくん」はジャンルわけに困ってしまうソフトです。光栄といえば,「信長の野望」,「三国志」などのシミュレーション・ゲームがすでに有名で,「バンドくん」にも,そういう要素があり,同様な楽しみかたもできるでしょう。

けれども「バンドくん」はそれだけではありません。ゲーム中,バンドが演奏する場面では,マウスを動かすだけで,ゲーム・プレイヤーが楽器を弾けなくてもラクラクMIDIの外部音源による本格的な演奏をバックにアドリブ演奏ができてしまうのです。

従来のMIDI音楽ソフトでは,楽器の弾けない人は既成の曲をデータとして打ち込んで,それを「パソコンに」演奏させて楽しむしかありませんでしたが,「バンドくん」は,「自分で」演奏できる。しかも,本格的なMIDI音源でレベルの高い音をだせる。これは大きなポイントだと思います。

私は楽器が弾けませんが,「バンドくん」のおかげですっかり,ギターソロの自己陶酔ができました。マウスで楽器を弾くのはとても不思議な気分ですね。

バンドくん物語

舞台は音楽都市ZAP CITY。あなたはバンドを結成し,バイトで資金を稼ぐかたわら,スタジオで練習し,実力をつけ,コンテストを目指します。

これを地道に繰り返せばいつかはきっとコンテストで優勝できそうな気もしますが,人生楽ありゃ苦もあるさ,幾多の困難があなたを待ち受けているのです。

まだレベルが低いうちはよいことがありません。バンドにさそってもなかなか相手にしてもらえませんし,バイトさせてもらえなかったり,ライブハウスでも門前払いです。

また,バイトにばかり精を出していると,つらい生活に耐えかねて,せっかく集めたメンバーが逃げだしてしまいます。

音楽の才能だけではバンドは運営できない!現実はキビシイ!でも,くじけてはいけない。努力は必ず報われるはずです。がんばってください。

必要なシステム

PC-9801用「バンドくん」の動作環境は,メモリ640kB以上,MS-DOS Ver3.1以降,バスマウスです。

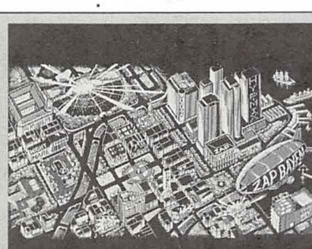
それから,MIDIインターフェースと音源は,基本的に「ミュージくん/ミュージ郎」対応。つまりローランドMPU-98シリーズのインターフェースと音源MT-32/CM-32L/CM-64がつながったシステムということになります。

新発売のカワイ「サウンドパレット」に同梱の音源付MIDIインターフェースのMSB-98にも対応しています。

MIDI音源はローランドのMT/CMシ



《写真1》バンドくんのタイトル画面



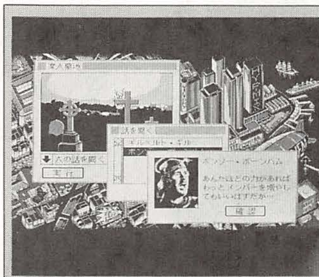
《写真2》ZAP CITY全景。「バンドくん」の舞台となるZAP CITY。約100人のミュージシャンが住んでいる音楽都市。この街で仲間を見つけてバンドを組みコンテストを目指す



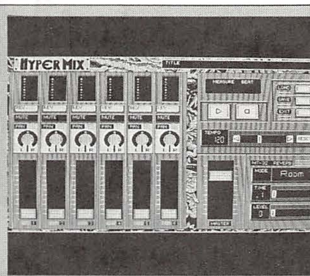
《写真3》ユーザー・キャラクタ設定画面。ここではヴァンヘイレン顔に設定。他にスティング,シャーデー,プリンス似の顔などが選択できる



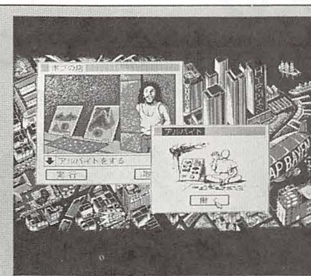
《写真4》スタジオ・ナイトメアで演奏。最初のうちは,ヘタな演奏しかできない。そういうときは,「メンバーに喝!」コマンドで,メンバーに根性を入れる。レベルがあがるとレパートリー曲も増える



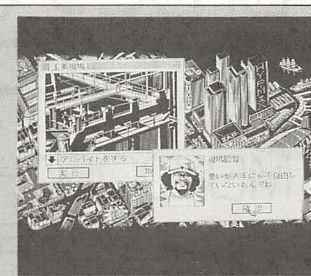
《写真5》楽人墓地。明るい幽霊が多い。全然怖くない。偉大なミュージシャンの亡霊が一緒にプレイしてくれることもあるという



《写真6》ハイパーミックス・スタジオでレコーディング。ここでの演奏は，ファイルとして保存できる。レベルが低いと使えない



《写真7》ボブの店。あまりお金にならないがいつでも働かせてくれる。最初はここで働いてお金を貯めよう



《写真8》工事現場。ハイリスク・ハイリターン。仕事はキツイが日当は多い



《写真9》ライブハウスハンブルマーキー。ここはパンクやヘビィメタル系が多いようだ。比較的簡単に演奏させてもらえるが，それでもレベル2や3程度では追い返されてしまう



《写真10》ライブハウスクラプオーティス。渋い趣味のライブハウス。ここはレベルが上にならないと演奏できないが，その分ギャラは多い



《写真11》コンテスト会場ZOWIEホール。あこがれのコンテスト会場。何度でもトライできるので，あきらめずに頑張るんだ！

リーズ以外には，ローランドD-110／10，カワイMSB-98，コルグM1も使えるようになっていて，これはゲームの初期設定で変更可能です。

手持ちの音源がこれらのどれにも該当しない場合は，多少面倒ながら，ユーザー設定で自分ですべて設定することになります。

マウスで即興演奏できるのだ！

「バンドくん」のユニークな点は，街の中のスタジオ，ライブハウス，コンテスト会場の場面で，自分もマウスを動かして本格的な即興音楽を演奏できることです。マウスを縦横無尽に動かして，バンドのリードをとります。こういうのを一体何と呼ぶのでしょうか。

髪を振り乱して，マウスを転がす姿には新種のミュージシャンの誕生を予感してしまいます。「マウシスト」なんてどうでしょうか？私は第1号の「マウシスト」です。

演奏はマウスの左ボタンを押したまま，カーソルを動かすことで行ないます。画面のうえでカーソルを上下左右に動かすと，その位置，移動量によって，いろいろな音が出る仕組みです。

カーソルの動きと出てくる音には大まかなルールがあります。

①左ボタンを押しながら，カーソルを上に動かすと音が高くなり，下に動かすと低くなる

②カーソルはゆっくり移動したほうが，より広い音域の音で演奏できる

③右ボタンを押すと，今出ている音が持続する。そのままカーソルを動かしても音程は変化しないので，今出ている音から大きく離れた音程に飛び移りたいときは，左と右のボタンを押しながら大きく上下方向にカーソルを動かし，そのあと右ボタンを離せばよい

ソフトが自動的に時々刻々のコード進行やリズムを判断しながら音を鳴らすので，マウスをでたらめに動かしても，絶対にすっとんきょうな演奏にはなりません。

でも，レベルがかなり上がると，音程のチェックが甘くなり自由度が増します。つまり，異常なメロディーや，アバンギャルドな演奏も可能になる，ということです。

バックの演奏はバンドのメンバーのキャラクターによって変わります。ドラマーをチェンジすればリズムが変わり，ベーシストを変えればベースのフレーズが違うパターンに変化するのです。

ZAP CITY在住のミュージシャンは100人ほどですから，その順列・組み合わせで，同じ曲でも無数のバリエーションができるわけです。いったい何とおりなんでしょう。かなり大きな数のはずです。

X68000，FM TOWNS用も発売されるぞ

今後，PC-9801シリーズ以外の機種，X68000，FM TOWNS用の「バンドくん」も順次発売されます。また，今回の「ZAP CITY編」以外のシナリオも発売されるそうなので，楽しみですね。

Dr.Dとつぐ美の新パソコン・レクチャー

MS-DOSワークショップ 1

～MS-DOSって何どすえ?～

by くりひろし



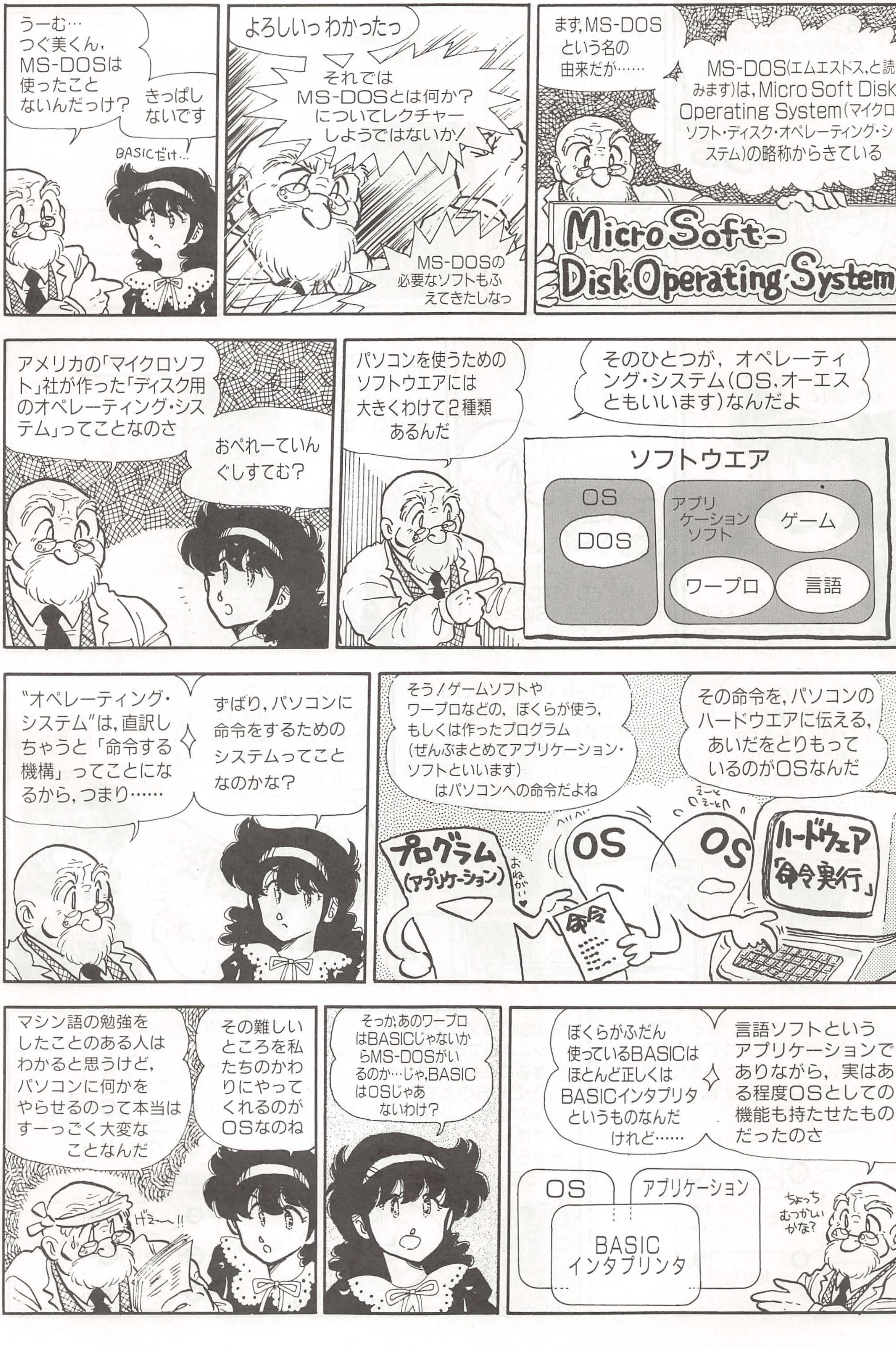
★新年早々，新展開です。ＭＳ－ＤＯＳという言葉は，知っている人は知ってますよね。8086系16ビットＣＰＵを搭載しているパソコン（ＰＣ－9801やＦＭ－Ｒ，Ｊ－3100等）で使えるオペレーティング・システムです。最近，16ビットのパソコンの入門機が出てきましたし，中古ショップでも安く手に入るようになったので，ベーマガの読者にも縁が深くなってきましたね。

★BASICはたいていパソコンに付属ですが，ＭＳ－ＤＯＳは別売りがほとんどのようです(付属のもあります)。が，大体２～３万円ですのでそう高価ではありません（パソコン本体にくらべたら…）。

★すでにゲームソフトの中には，実はＭＳ－ＤＯＳ上で動いているものがあります。この場合，ＭＳ－ＤＯＳの基本部分だけソフトに付属しているので（ゲームが動くのに必要最小限の機能しかない），これを使ってプログラムを作ったりすることはできません。

★ＭＳ－ＤＯＳで使えるプログラム言語は，コンパイラ形式のものばかりではなく，みなさんがふだん使っているインタプリタもあります。この場合は，インタプリタのプログラムを動かすわけです。

★コンパイラはプログラムが動くまでに手間がかかりますが，あらかじめ全部マシン語にほんやくしたものを動かすので，実行時のスピードがケタ違いに速くなりますよ（と聞くと使ってみたくなるでしょう?）。では，今年もよろしくね!



うーむ…
つぐ美くん,
MS-DOSは
使ったこと
ないんだっけ？
きっぱし
ないです
BASICだけ…!
よろしいっ わかったっ
それでは
MS-DOSとは何か？
についてレクチャー
しようではないか！
MS-DOSの
必要なソフトもふ
えてきたしなっ
まず,MS-DOS
という名の
由来だが……
MS-DOS(エムエスドス,と読みます)は，Micro Soft Disk Operating System(マイクロソフト・ディスク・オペレーティング・システム)の略称からきている
MicroSoft
DiskOperating System
アメリカの「マイクロソフト」社が作った「ディスク用のオペレーティング・システム」ってことなのさ
おぺれーていんぐしすてむ？
パソコンを使うための
ソフトウエアには
大きくわけて2種類
あるんだ
そのひとつが，オペレーティング・システム(OS，オーエスともいいます)なんだよ
ソフトウエア
OS
DOS
アプリケーションソフト
ゲーム
ワープロ
言語
"オペレーティング・システム"は，直訳しちゃうと「命令する機構」ってことになるから，つまり……
ずばり，パソコンに
命令をするための
システムってこと
なのかな？
そう！ゲームソフトや
ワープロなどの，ぼくらが使う，
もしくは作ったプログラム
(ぜんぶまとめてアプリケーション・
ソフトといいます)
はパソコンへの命令だよね
その命令を，パソコンの
ハードウエアに伝える，
あいだをとりもって
いるのがOSなんだ
プログラム(アプリケーション)
おねがい
命令
OS
OS
えーと えーと
ハードウェア「命令実行」
マシン語の勉強を
したことのある人は
わかると思うけど，
パソコンに何かを
やらせるのって本当は
すーっごく大変な
ことなんだ
ガーン!!
その難しい
ところを私
たちのかわ
りにやって
くれるのが
OSなのね
そっか,あのワープロ
はBASICじゃないか
らMS-DOSがい
るのか…じゃ,BASIC
はOSじゃあ
ないわけ？
ぼくらがふだん
使っているBASICは
ほとんど正しくは
BASICインタプリタ
というものなんだ
けれど……
言語ソフトという
アプリケーションで
ありながら，実はあ
る程度OSとしての
機能も持たせたもの
だったのさ
OS
アプリケーション
BASIC
インタプリタ
ちょっち
むつかしい
かな？



プログラム管理	プログラムの実行，メモリの管理，割り込み処理の実行
データ管理	フロッピーディスク等の中のファイルへのアクセス(よみかき)の管理
ジョブ管理	ユーザーが入力する仕事（コマンドなど，プログラムを動かすきっかけ）の制御
システム管理	故障やプログラムなどの重大なエラーが発生したときの対応

MS-DOS	16ビットCPU 8088，8086をもつパソコンで使える
CP/M-86	MS-DOSと同じだがCP/M-80の16ビット版
CP/M-80	8ビットCPU Z80，8080をもつパソコンで使える
OS-9	8ビットCPU 6809用。マルチタスクができる
WINDOWS	MS-DOSと合わせて使うグラフィックOS
OS/2	8086系CPUで使えるマルチタスク次世代OS



MS-DOSはシステム・ソフトウエアともいって，ソフトを動すためのソフトなんだ！BASICとはちがって，プログラム言語ではないから，逆にいろんな言語を使ってソフトを作れるわけなんだ
もっともそれらの言語は別に買う必要があるんだけどね
BASICの場合
●そのBASICのみ
MS-DOSの場合
●BASIC
●C言語
●PROLOG
●PASCAL
●COBOL
●FORTLAN
他
いろんなプログラム言語を使えるっていうのがどうもピンとこないよー
プログラムっていうのはたとえばBASICのリストがそのまま動くんじゃなくて，実はマシン語になおしたものが動くのはわかってるね？
うん…
BASICの場合はインタプリタなので，入力されたプログラムをその都度マシン語にほんやくしながら実行しているのにくらべて…
直接プログラムを入力
1行ずつマシン語にほんやく
1行ずつ実行する
実行する（“RUN”）
MS-DOSの場合は，プログラム・リストを入力してとっておいたものを，「コンパイラ」でまとめてマシン語にしたものを実行するのが一般的だ
「コンパイラ」は「Cコンパイラ」や「COBOLコンパイラ」など言語によって違う
「エディタ」であらかじめプログラムを作成
「コンパイラ」によってマシン語にほんやくされる
「リンカ」で実行できる形式になる
まとめてマシン語の形で実行する
「コンパイラ」で「コンパイル」する
「リンカ」プログラムで「リンク」する
実行する（“プログラム名”を入力する）
MS-DOSでは使いたい言語のコンパイラが必要になるんだ（リンカはMS-DOSに含まれる）
なんかMS-DOSでプログラムを作るのってめんどうくさそうねー
XX言語コンパイラ
for MS-DOS
BASICに慣れているとMS-DOSはめんどうに見えるかもなあ
しかし，その分いろんな事ができるんだし，やってみればそうむずかしくないしなー
たとえば，BASICでフロッピーディスクの中にはいっているものの一覧を見るにはどうする？
えーっと
“FILES”って入力するんだよぉー
MS-DOSでも同じことができて“DIR”って入力すればいいんだ
あら意外とカンタン
…あたしもMS-DOS使えるかしら
うーんそうだなあ これから16ビット・パソコンもはやるだろうし，とうぜんMS-DOSのソフトもふえるだろうしね… これからしばらくは使いかたのレクチャーかな
はぁーい
…もしかしてマジにお年玉もらいそこねた…かな？
はっ
と，いうわけで次号からいよいよMS-DOSを使ってみましょう！！
今年もっご美ちゃんといっしょにガンバロウ♡
ASSISTED BY ERI

Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座



「シューティング・ゲーム作成の流れ」のお勉強

各機種対応

あけましておめでとう!

編:早いもので,もう新年号なんですね。謹賀新年!さて,今月は先月に引き続き,シューティング・ゲームの作りかたですね。先月では,とくに,パワーアップの部分に焦点をあてて講義したわけですね。

Dr.D:うむ。さて今月号じゃが,シューティング・ゲームの骨組みに関しての講義にとどめる。

基本はフローチャート

Dr.D:さて,こういった大がかりなプログラムを作るとき,プログラムの基本となるフローチャートを書いておいたほうが無難じゃ。これを書くことによって,どのようなサブ・ルーチンが必要なのか,どういった流れでゲームが進行するのかが把握できるからじゃよ。

影:でも,シューティング・ゲームに使うサブ・ルーチンなんて,だいたいわかりませんか?

Dr.D:ほほう。えらく自信をもっておるな。それなら,何が必要か挙げてみなさい。

影:えーっと。メイン・ルーチンでしょ,自分を動かすサブ・ルーチンと敵を動かすサブ・ルーチン。それから弾を動かすサブ・ルーチンに,点数計算のサブ・ルーチン。こんなもんですか?

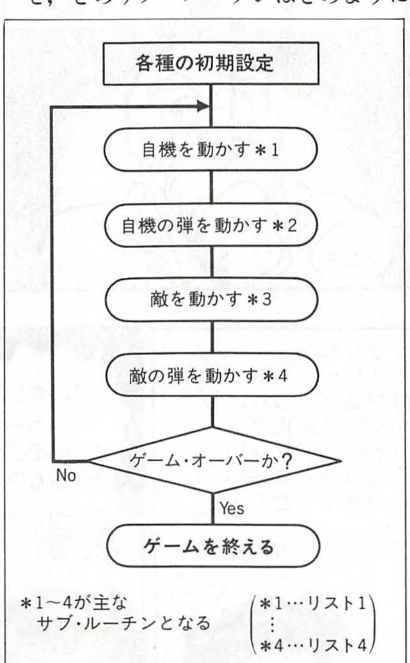
編:当たり判定とか,どうするんですか?

影:それは,弾を動かすところでやれば……。

編:当たり判定ってそれだけじゃないんですよ。自分と敵が当たったかどうかとか。

影:あー,もうわかんない!

Dr.D:……と,まぁ結局こうなるわけじゃよ。そこでまず,おおまかな流れを指すフローチャートを一つ書く(第1図)。そうすると,必要なサブ・ルーチンが見えてくる。そして今度は,そのサブ・ルーチン別に,その処理の内容のフローチャートを書いてみる。すると,どのサブ・ルーチンはどのようにプログラムしたら良いかが見えてくるわけじゃ(第2図)。



《第1図》シューティング・ゲームのおおまかな流れ(フローチャート)

影:そう,これが言いたかったんだよ私は。

つぐ美:大ウソツキ!

編:でも,こうしてフローチャートを書いてみれば,プログラムを作る指針が決まって組みやすくなりますね。

各サブ・ルーチンを見てみると……

Dr.D:さて,第1図より,シューティング・ゲームに必要な要素は把握した。では,つぎにこれらの必要なサブ・ルーチンを組み立ててみよう。ここまでの段階でなにをメイン・ルーチンにやらせて,何をサブ・ルーチンにするかが決定できたので,各サブ・ルーチンごとのフローチャートにしたがって,それらを一つずつ完成させてみよう。

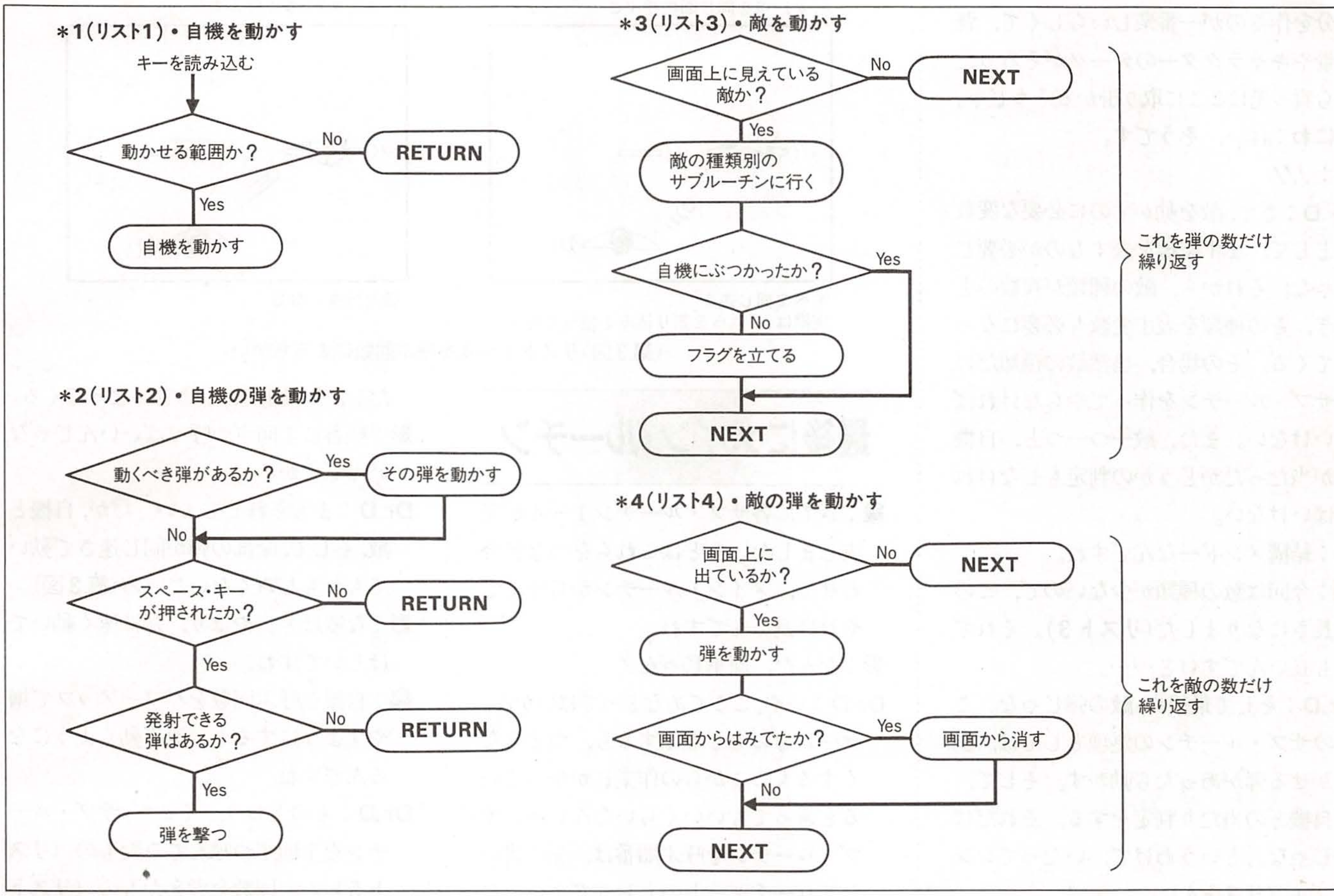
影:まずは自機が動く部分ですね。

Dr.D:ここは先月作ったとおりじゃ。今回は,パワーアップの部分は飛ばしておく。基本どおりに,入力されたキーにしたがって,自機を動かすのみにとどめておいた。それが**リスト1**じゃ。

編:これはシューティングものに限らず,ゲームの基本ですね。動く範囲をきちっと計算しておけば問題ないでしょう。

影:さて,自機の弾が動く部分ですが……。

Dr.D:ふむ。このサブ・ルーチンでやらなければいけないことは主に三つ。まずは,キーが押されたら弾をだすこと。



《第２図》各サブ・ルーチンの流れ

ただし弾切れの場合は駄目じゃよ。つぎに，その弾を動かすこと。そして，最後に，弾と敵との当たり判定をすること。このとき，ついでに得点計算もしておく。

影：たかが弾なのに随分(ずいぶん)とやることが多いんですね。

編：それほど，シューティング・ゲームにおける弾の役割って重要なんですよ。

つぐ美：弾のないシューティングなんてありえませんものね。

Dr.D：今回はパワーアップなしということで，シンプルに自分の前の方向にでるだけの弾にしてみた。そのかわりといっちゃなんだが，２連射にさせてもらったぞ(**リスト２**)。連射にする場合，あと何発撃てるのか，という考えより，今何発画面にでているか，と考えて判定してやったほうが楽じゃよ。今回は，弾の座標に配列を使ってみたので，この数を増やせば何連射でも可能だ。

影：100連射ぐらいにして，撃ちっぱなしにしておけば無敵ですね。

編：でも，ほどほどにしておかないと，処理速度が落ちてゲームにならないと

《リスト１》自機の移動のサブ・ルーチン

```
999 '
1000 VX=(A$="6")*(MX<22)-(A$="4")*(MX>2):'横方向の判定
1010 VY=(A$="2")*(MY<15)-(A$="8")*(MY>0):'縦方向の判定
1020 IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO 1060
1030 LOCATE MX+8,MY+5:PRINT "   ";
1040 LOCATE MX+8,MY+6:PRINT "   ";
1050 MX=MX+VX:MY=MY+VY
1060 LOCATE MX+8,MY+5:PRINT " o ";
1070 LOCATE MX+8,MY+6:PRINT "=#>";
1080 RETURN
```

《リスト２》弾の発射のサブ・ルーチン

```
1999 '
2000 FOR I=0 TO MAX
2010   FOR FT=0 TO TMAX:'敵を撃ったかどうかの判定↓
2020     IF DX(FT)=TX(I) AND DY(FT)=TY(I) AND TX(I)>=0 THEN GOSUB 2140
2030   NEXT FT
2040   IF TX(I)<0 THEN GOTO 2080
2050   LOCATE TX(I)+8,TY(I)+5:PRINT " ";
2060   TX(I)=TX(I)+1:IF TX(I)>23 THEN TX(I)=-1:GOTO 2080
2070   LOCATE TX(I)+8,TY(I)+5:PRINT "-";
2080 NEXT I
2089 '弾を撃つときの処理
2090 FR=0
2100 IF A$<>" " THEN GOTO 2130
2110 IF TX(FR)<0 THEN TX(FR)=MX:TY(FR)=MY:GOTO 2130
2120 FR=FR+1:IF FR=<MAX THEN GOTO 2110
2130 RETURN
2139 '
2140 TX(I)=-1:TY(I)=-1
2150 DS(FT)=0
2160 SC=SC+1:LOCATE 8,22:PRINT "SCORE";SC
2170 RETURN
```

思いますよ。

Dr.D：さて，敵を動かす部分じゃ。じつはこれが一番厄介なんじゃよ。プロのプログラマーあたりになると，この部

分を作るのが一番楽しいらしくて，背景やキャラクターのデータがそろったら真っ先にここに取り掛かるそうじゃ。

なにわ：はい，そうです。

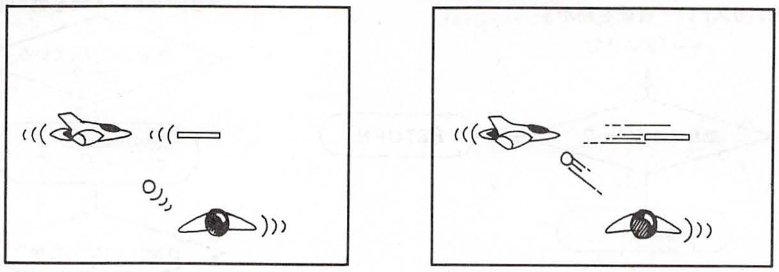
影：*!!!*

Dr.D：さて，敵を動かすのに必要な変数として，まず座標を表すものが必要じゃな。それから，敵の種類が複数のとき，その種類を表す変数も必要になってくる。その場合，当然敵の種類だけサブ・ルーチンを作ってやらなければいけない。また，敵一つ一つと，自機が当たったかどうかの判定もしなければいけない。

影：結構メンドーなんですね。

編：今回は敵の種類が少ないので，この長さになりました(**リスト3**)。それでも長いんですけど……。

Dr.D：そして最後に，敵の弾じゃな。このサブ・ルーチンの処理としては，動かせる弾があったら動かす。そして，自機との当たり判定をする。それだけじゃな。というわけで，いたってシンプル（**リスト4**）。



《第3図》リスト1～4を呼ぶ回数によるちがい

最後にメイン・ルーチン

編：さて，各サブ・ルーチン1～4が完成しました。あとはこれらをつなぎ合わせて，メイン・ルーチンから呼んでやれば良いんですね。

影：なんだ，簡単じゃん！

Dr.D：いや，ここであなどってはいかん。ゲームをおもしろくするも，つまらなくするもここからの作業にかかっていると言ってもいいくらいなんじゃ。サブ・ルーチンを呼ぶ順番は，先に書いたフローチャートのとおりでよい。ただし，呼ぶ回数がくせ者になってくる。

影：順番に1回ずつ呼べばいいんじゃないんですか？

Dr.D：まぁそれでもよい。だが，自機と敵，そして，全部の弾が同じ速さで動いてもおもしろくないじゃろ(**第3図**)。

影：なるほど。やはり，弾は速く動いてほしいですね。

編：自機を呼ぶ回数をパワーアップで増やすようにすると，速く動くようになるんですね。

Dr.D：そのとおり。そこで，サブ・ルーチンを1回ずつ呼んでみたもの（**リスト5**）と，回数を考えたもの（**リスト6**）を用意してみた。どちらがよいか比べてみなさい。

影：ふむふむ。こりゃあ，やっぱり**リスト6**だな。

Dr.D：というわけで，完成リストは**リスト7**じゃ。

編：いかがでしたか。ところで今回のプログラムは，完成リスト(**リスト7**)以外は，すべてバラバラになっています。行番号は合わせてありますので，各自でつなげてみてください。

つぐ美：編さんも大変ね。ということで，また来月！チャオ！

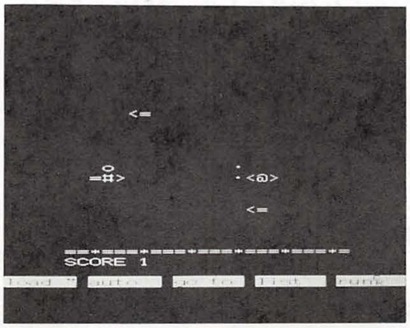
影：今年もよろしくね。

《リスト3》敵の移動と自機との当たり判定のサブ・ルーチン

```
2999 '
3000 FOR I=0 TO TMAX
3010  ON DS(I)+1 GOSUB 3060,3090,3160:'敵の種類により処理を分ける
3020  FX=ABS(DX(I)-MX):FY=ABS(DY(I)-MY):'自機に当たったかどうかの判定
3030  IF FX<3 AND FY<1 THEN FL=1
3040 NEXT I
3050 RETURN
3060 DX(I)=-1:DY(I)=-1
3070 RETURN
3080 '敵その1
3090 LOCATE DX(I)+8,DY(I)+5:PRINT "  ";
3100 DX(I)=DX(I)-1:IF DX(I)<0 THEN DS(I)=0:RETURN
3110 DY(I)=DY(I)+DV(I):IF DY(I)<1 OR DY(I)>12 THEN DV(I)=SGN(5-DY(I))
3120 LOCATE DX(I)+8,DY(I)+5:PRINT "<=";
3130 IF (RND(1)>.8) THEN GOSUB 3230
3140 RETURN
3150 '敵その2
3160 LOCATE DX(I)+8,DY(I)+5:PRINT "   ";
3170 DX(I)=DX(I)+SGN(MX-DX(I))
3180 DY(I)=DY(I)+SGN(MY-DY(I))
3190 LOCATE DX(I)+8,DY(I)+5:PRINT "<@>";
3200 IF (RND(1)>.9) THEN GOSUB 3230
3210 RETURN
3220 '
3230 A=0
3240 IF ZX(A)<0 THEN GOTO 3270
3250 IF A<ZMAX THEN A=A+1:GOTO 3240
3260 RETURN
3270 ZX(A)=DX(I):ZY(A)=DY(I)
3280 CX(I)=SGN(MX-DX(I))
3290 CY(I)=SGN(MY-DY(I))
3300 RETURN
```

《リスト4》敵弾の発射と自機との当たり判定のサブ・ルーチン

```
3999 '
4000 FOR I=0 TO ZMAX
4010   IF ZX(I)<0 THEN GOTO 4060
4020   LOCATE ZX(I)+8,ZY(I)+5:PRINT " ";
4030   ZX(I)=ZX(I)+CX(I):ZY(I)=ZY(I)+CY(I)
4040   IF ZX(I)<0 OR ZX(I)>23 OR ZY(I)<0 OR ZY(I)>16 THEN ZX(I)=-1:GOTO 4060
4050   LOCATE ZX(I)+8,ZY(I)+5:PRINT "·";
4060 NEXT
4070 RETURN
```



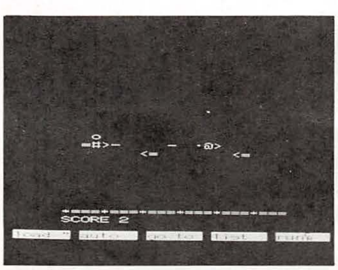
▲敵がせまる。それ弾を発射！

《リスト5》自機の移動ルーチンを1回呼びだすサブ・ルーチン

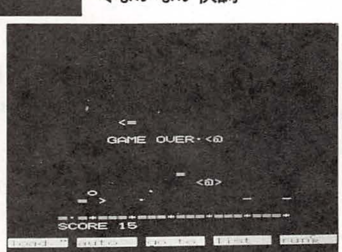
```
99 '
100 MAX=1
101 TMAX=2
102 ZMAX=3
110 DIM TX(MAX),TY(MAX)
120 DIM DX(TMAX),DY(TMAX),DS(TMAX),DV(TMAX)
130 DIM ZX(ZMAX),ZY(ZMAX),CX(ZMAX),CY(ZMAX)
139 '
140 FOR I=0 TO MAX
141  TX(I)=-1:TY(I)=-1
142 NEXT
149 '
150 FOR I=0 TO TMAX
151  DX(I)=-1:DY(I)=-1:DS(I)=0:DV(I)=0
152 NEXT
159 '
160 FOR I=0 TO ZMAX
161  ZX(I)=-1:ZY(I)=-1:CX(I)=0:CY(I)=0
162 NEXT
499 '
500 A$=INKEY$
510 GOSUB 1000
520 GOSUB 2000
530 GOSUB 3000
540 GOSUB 4000
590 GOTO 500
```

《リスト6》自機の移動ルーチンを呼びだす回数を考えたサブ・ルーチン

```
99 '
100 MAX=1
101 TMAX=2
102 ZMAX=3
110 DIM TX(MAX),TY(MAX)
120 DIM DX(TMAX),DY(TMAX),DS(TMAX),DV(TMAX)
130 DIM ZX(ZMAX),ZY(ZMAX),CX(ZMAX),CY(ZMAX)
139 '
140 FOR I=0 TO MAX
141  TX(I)=-1:TY(I)=-1
142 NEXT
149 '
150 FOR I=0 TO TMAX
151  DX(I)=-1:DY(I)=-1:DS(I)=0:DV(I)=0
152 NEXT
159 '
160 FOR I=0 TO ZMAX
161  ZX(I)=-1:ZY(I)=-1:CX(I)=0:CY(I)=0
162 NEXT
499 '
500 A$=INKEY$
510 GOSUB 1000
520 GOSUB 2000:A$="":GOSUB 2000
530 GOSUB 3000
540 GOSUB 4000:GOSUB 4000
590 GOTO 500
```



◀なかなか快調



▶うわーっ，やられてしまった

《リスト7》今月の完成プログラム・リスト(⑧②④⑥キーで自機を上下左右に移動させ，スペース・キーで弾の発射)

```
99 '***  初期設定  ***
100 MAX=1:'                                 連射数 = 2
101 TMAX=2:'                                敵の数 = 3
102 ZMAX=3:'                                敵の弾 = 4
110 DIM TX(MAX),TY(MAX)
120 DIM DX(TMAX),DY(TMAX),DS(TMAX),DV(TMAX)
130 DIM ZX(ZMAX),ZY(ZMAX),CX(ZMAX),CY(ZMAX)
139 '
140 FOR I=0 TO MAX
141  TX(I)=-1:TY(I)=-1
142 NEXT
149 '
150 FOR I=0 TO TMAX
151  DX(I)=-1:DY(I)=-1:DS(I)=0:DV(I)=0
152 NEXT
159 '
160 FOR I=0 TO ZMAX
161  ZX(I)=-1:ZY(I)=-1:CX(I)=0:CY(I)=0
162 NEXT
200 WIDTH 40:CLS
210 L$="*===*===*===*===*===*==="
220 MX=4:MY=6:GOSUB 1060
230 FL=0
499 '***  メイン・ルーチン  ***
500 A$=INKEY$:' キーの読み込み
505 LOCATE 8,21:PRINT L$;
506 L$=RIGHT$(L$,23)+LEFT$(L$,1)
510 GOSUB 1000
520 GOSUB 2000:A$="":GOSUB 2000
530 GOSUB 3000
540 GOSUB 4000:GOSUB 4000
550 FOR I=0 TO TMAX
560  IF DS(I)>0 THEN GOTO 585
570  DS(I)=INT(RND(1)*2)+1:DV(I)=1
580  DX(I)=22:DY(I)=3+INT(RND(1)*4)
585 NEXT I
590 IF FL=0 THEN GOTO 500
599 '***  ゲームオーバー  ***
600 LOCATE 13,12:PRINT "GAME OVER"
610 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 610
620 RUN
999 '自機の移動
1000 VX=(A$="6")*(MX<22)-(A$="4")*(MX>2)
1010 VY=(A$="2")*(MY<13)-(A$="8")*(MY>0)
1020 IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO 1060
1030 LOCATE MX+8,MY+5:PRINT "   ";
1040 LOCATE MX+8,MY+6:PRINT "   ";
1050 MX=MX+VX:MY=MY+VY
1060 LOCATE MX+8,MY+5:PRINT " o ";
1070 LOCATE MX+8,MY+6:PRINT "=#>";
1080 RETURN
1999 '自機の弾の処理
2000 FOR I=0 TO MAX
2010   FOR FT=0 TO TMAX
2020     IF DX(FT)=TX(I) AND DY(FT)=TY(I) AND TX(I)>=0 THEN GOSUB 2140
2030   NEXT FT
2040   IF TX(I)<0 THEN GOTO 2080
2050   LOCATE TX(I)+8,TY(I)+5:PRINT " ";
2060   TX(I)=TX(I)+1:IF TX(I)>23 THEN TX(I)=-1:GOTO 2080
2070   LOCATE TX(I)+8,TY(I)+5:PRINT "-";
2080 NEXT I
2089 '
2090 FR=0
2100 IF A$<>" " THEN GOTO 2130
2110 IF TX(FR)<0 THEN TX(FR)=MX:TY(FR)=MY+1:GOTO 2130
2120 FR=FR+1:IF FR=<MAX THEN GOTO 2110
2130 RETURN
2139 '
2140 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT " ";:TX(I)=-1:TY(I)=-1
2150 DS(FT)=0:LOCATE DX(FT),DY(FT):PRINT "   ";
2160 SC=SC+1:LOCATE 8,22:PRINT "SCORE";SC
2170 RETURN
2999 '敵の処理
3000 FOR I=0 TO TMAX
3010  ON DS(I)+1 GOSUB 3060,3090,3160
3020  FX=ABS(DX(I)-MX):FY=ABS(DY(I)-MY-1)
3030  IF FX<3 AND FY<1 THEN FL=1
3040 NEXT I
3050 RETURN
3060 DX(I)=-1:DY(I)=-1
3070 RETURN
3080 '
3090 LOCATE DX(I)+8,DY(I)+5:PRINT "  ";
3100 DX(I)=DX(I)-1:IF DX(I)<0 THEN DS(I)=0:RETURN
3110 DY(I)=DY(I)+DV(I):IF DY(I)<1 OR DY(I)>12 THEN DV(I)=SGN(5-DY(I))
3120 LOCATE DX(I)+8,DY(I)+5:PRINT "<=";
3130 IF (RND(1)>.8) THEN GOSUB 3230
3140 RETURN
3150 '
3160 LOCATE DX(I)+8,DY(I)+5:PRINT "   ";
3170 DX(I)=DX(I)+SGN(MX-DX(I))
3180 DY(I)=DY(I)+SGN(MY+1-DY(I))
3190 LOCATE DX(I)+8,DY(I)+5:PRINT "<@>";
3200 IF (RND(1)>.9) THEN GOSUB 3230
3210 RETURN
3220 '
3230 A=0
3240 IF ZX(A)<0 THEN GOTO 3270
3250 IF A<ZMAX THEN A=A+1:GOTO 3240
3260 RETURN
3270 ZX(A)=DX(I):ZY(A)=DY(I)
3280 CX(I)=SGN(MX-DX(I))
3290 CY(I)=SGN(MY-DY(I))
3300 RETURN
3999 '敵の弾の処理
4000 FOR I=0 TO ZMAX
4010   IF ZX(I)<0 THEN GOTO 4060
4015   IF ABS(MX+1-ZX(I))<2 AND MY+1=ZY(I) THEN FL=1
4020   LOCATE ZX(I)+8,ZY(I)+5:PRINT " ";
4030   ZX(I)=ZX(I)+CX(I):ZY(I)=ZY(I)+CY(I)
4040   IF ZX(I)<0 OR ZX(I)>23 OR ZY(I)<0 OR ZY(I)>16 THEN ZX(I)=-1:GOTO 4060
4050   LOCATE ZX(I)+8,ZY(I)+5:PRINT "·";
4060 NEXT
4070 RETURN
```

特設短期集中連載！
NAGDRV情報局

By永田英哉

マイコンBASICマガジンの1990年12月号で発表した，パソコンの内蔵音源と外部に接続したMIDI楽器を同時にコントロールできるドライバー・ソフト「NAGDRV」（ナグドライブ）についての質問に解答するコーナーです。このNAGDRVは現在X68000用のみが発表されていますが，今後各機種用のバージョン・アップが発表される予定です。また，このドライバーを使用した曲の投稿や拡張用のサブ・ルーチンなどの投稿も大歓迎です。どしどしお便りをよせてください

予告どおり，今月からNAGDRVの特設コーナーを連載することにしました。

Q&Aを中心に，NAGDRVに関連した内容で進行させていくつもりです。

では，さっそく……。

Q MIDIのボリュームのところで，〝ベロシティ〟というのと〝ボリューム〟と二つがでてきますが，具体的にどう違うんですか？

（埼玉県和光市・**林　和雄16才**）

A ボリュームっていうのは「音量」のこと，ベロシティっていうのは「鍵盤を押す強さ」のことです。

ピアノなんかでは鍵盤を押す強さがそのまま音量に結び付きますよね。しかしMIDIの世界では，まったく別のことを意味するのです。

MIDI楽器というのは，機械的な働きによって音を奏でます。つまりボリュームというのは，その機器が発する音の大きさをそのままコントロールするわけです。

ところがベロシティは，MIDI規格の中に設けられた「鍵盤を押す強さ」という情報でしかありません。

鍵盤を強く押すと大きいベロシティ，弱く押すと小さいベロシティが発生しますが，そのベロシティが何をコントロールするかはきまっていないのです。

ある楽器はベロシティによって音量をコントロールしたり，別の楽器ではベロシティによって音色パラメータのアタック・レイトをコントロールしたり。ときには，ベロシティの値によって音色番号を切り換えるケースだってありえます。

NAGDRVのMIDIトラックの場合には，〝V〟コマンドによってボリュームを，〝v〟コマンドでベロシティを変更します。もちろん，そのベロシティというのは，X68000がMIDI鍵盤であると仮定して，その鍵盤を押す強さをシミュレートしているだけなのですが……。

Q マクロ設定で，yの文字を使おうとしたらエラーがでてしまいました。なぜなんでしょうか？（神奈川県横浜市・**藤田　忠21才**）

A 一応先月号にも載っていたことなのですが，マクロには誤動作を最小限にとどめるために〝マクロモード〟というものを用意しています。

マクロモードには0と1があり，通常の状態は0，〝MM1〟コマンドによって切り換えると1になります。

マクロとして使用できる半角小文字キャラクタは，マクロモードによって異なります。

通常状態である0のときには，ごく一部の文字しかマクロキャラとして使用することはできません。ところが，マクロモードを1にすると，すべての半角小文字キャラクタをマクロ用に使用することができるようになります。

普通の場合には0にしておきますが(初期設定値は0)，リズム・トラックなど，マクロをひんぱんに使用するトラックでは1にします。

マクロモード1の状態からもう一度0に戻したいときには，〝MM0〟と実行してください。

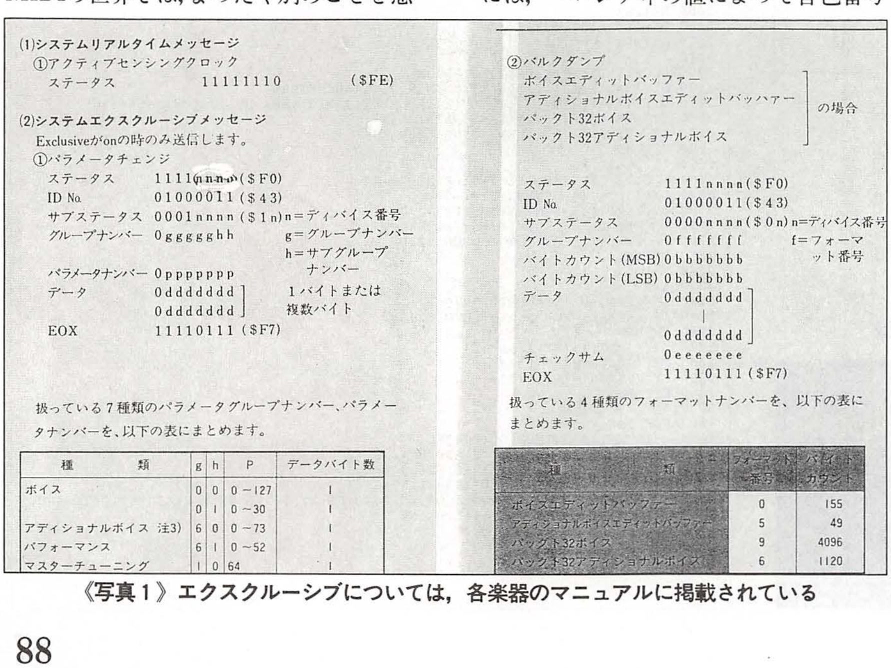
Q エクスクルーシブって，なんですか？

（広島県広島市・斉藤慎二17才）

A エクスクルーシブというのは，各楽器メーカーが独自にきめたMIDI楽器の特殊機能のことです。

それらは，エクスクルーシブ・コントロールというMIDI情報によってコントロールすることができます。

エクスクルーシブによるコントロールで最も一般的なのは，音色のエディット。なぜなら楽器によって音源が異なるわけですから，統一規格にすることが難しい



(1)システムリアルタイムメッセージ
①アクティブセンシングクロック
ステータス　11111110　($FE)

(2)システムエクスクルーシブメッセージ
Exclusiveがonの時のみ送信します。
①パラメータチェンジ
ステータス　1111nnnn($F0)
ID No.　01000011($43)
サブステータス　0001nnnn($1n)　n=ディバイス番号
グループナンバー　0ggggghh　g=グループナンバー　h=サブグループナンバー
パラメータナンバー　0ppppppp
データ　0ddddddd / 0ddddddd　1バイトまたは複数バイト
EOX　11110111($F7)

扱っている7種類のパラメータグループナンバー、パラメータナンバーを、以下の表にまとめます。

種　　類	g	h	P	データバイト数
ボイス	0	0	0－127	1
	0	1	0～30	1
アディショナルボイス 注3)	6	0	0～73	1
パフォーマンス	6	1	0～52	1
マスターチューニング	1	0	64	1

②バルクダンプ
ボイスエディットバッファー
アディショナルボイスエディットバッハアー
パックト32ボイス
パックト32アディショナルボイス
の場合

ステータス　1111nnnn($F0)
ID No.　01000011($43)
サブステータス　0000nnnn($0n)　n=ディバイス番号
グループナンバー　0fffffff　f=フォーマット番号
バイトカウント(MSB)　0bbbbbbb
バイトカウント(LSB)　0bbbbbbb
データ　0ddddddd ～ 0ddddddd
チェックサム　0eeeeeee
EOX　11110111($F7)

扱っている4種類のフォーマットナンバーを、以下の表にまとめます。

種　　類	フォーマット番号	バイトカウント
ボイスエディットバッファー	0	155
アディショナルボイスエディットバッファー	5	49
パックト32ボイス	9	4096
パックト32アディショナルボイス	6	1120

《写真1》エクスクルーシブについては，各楽器のマニュアルに掲載されている

からです。

エクスクルーシブの内容については，各メーカーが独自のフォーマットを作りあげているため，ここで語ることはできません。

それぞれのMIDI楽器のマニュアルを参照してください。

Q ぼくはMIDI機材を一切持っていないのですが，今買うとしたらどんなものがいいんでしょうか？

（愛知県春日井市・**山本貴史？才**）

A ズバリ，Roland社のMT系列のマシンがベストですね（言っとくけど，ぼくはRolandの回し者じゃないよ）。

なんせ，X68000，PC-9801問わず，パソコン業界で最も普及しているマシンがこれですから。つまり，専用データも簡単に手に入る！　これ以上の理由は必要ありませんよね。

ちなみにMT-32は，今はもう生産中止になっているそうです。つまり今買うんだったらその後継機のCM系。

CM系のMIDI楽器は3種類でていて，CM-64(129,000円)，CM-32 L(69,000円)，CM-32P (72,000円) がそれです。

しかし，MT系のマシンを1台持っていて，さらに2台目のMIDI楽器をほしいならば，今度は別のメーカーの物にしたほうがいいですよ。

というのはですね，音色というのはメーカーによってけっこうの特色を持ってる場合が多く，それ故に「Rolandカラー」，「YAMAHAカラー」などが存在するわけですから。

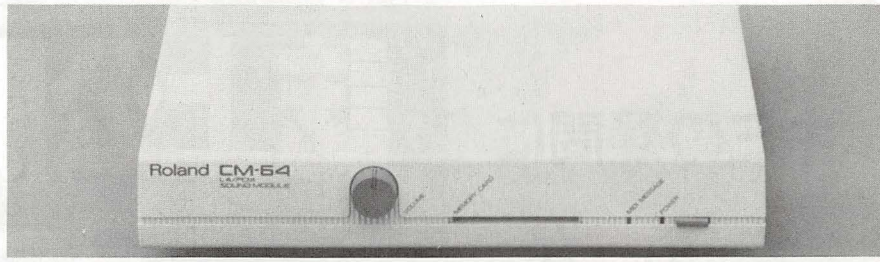
つまり，より幅広い音楽制作を望むならば，今使っている楽器とは異なる特性の音を醸（かも）しだせる楽器のほうが楽しいわけですね。

ってことで，2台目にはM1をお勧めします（KORGの回し者でもないよ）。

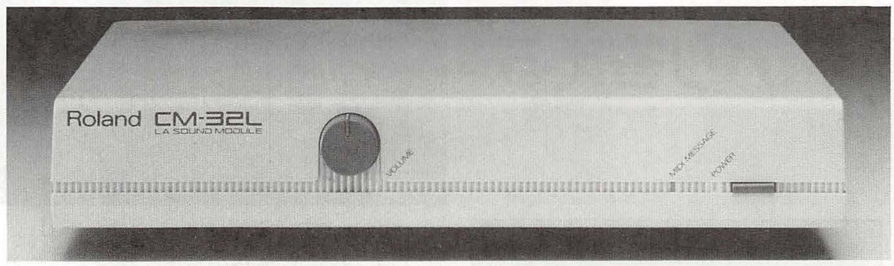
ホットな情報!! その1

ネット上で出回った最終バージョンは2.11だったわけですが，3.00とはどこが違うのでしょうか？

実はですね，操作感覚が楽になったのと，若干の内部変更が行なわれただけで，実際にはほとんど違わないんです。



《写真2》PCM音源も搭載のCM-64



《写真3》今やスタンダード音源となったCM-32 L

こと，ミュージック・ソース状態においては，3.00用の大半の曲が2.11でもコンパイルできてしまいますし，演奏することもできます。

先月号で掲載したダンプリスト――もしもあれを打ち込むのがおっくうだというのだったら，とりあえず，ネットで出回っているバージョンを使ってみるのもいいかもしれませんね。

ちなみにベーマガでは，2.11で作った曲であっても，投稿を受け付けます。むろん，ミュージック・ソース状態に限りますけど（拡張子が".ms"）。

ホットな情報!! その2

これは決定事項ではないので100%鵜呑みにされても困るのですが，編集部内ではNAGDRV68Kをディスク供給する方向に話が進んでいます。

発売日，価格などは未定なのですが，できるだけ早く，できるだけ安くを目標に話し合いを続けています。

詳しいことについては近日中にベーマガ誌上で発表する予定です。

移植者募集!!

ベーマガでは，X68000版NAGDRVをPC-9801，FM TOWNS，IBM，MAC，アタリなどに移植できる方を募集しています。

完成する移植版NAGDRVは，次の条件を満たしていなければいけません。

①ミュージックのソーステキストがX68000版と可能な限りコンパチブルであること。

ただしMIDI部分に関してはフル・コンパチであること。

②生成されるミュージックのオブジェクト・データが，X68000版と可能な限りコンパチブルであること。

ただしMIDI部分に関してはフル・コンパチであること。

③NAGDRV，NC，NPの最低3点がフル・アセンブラで作成されていること（C言語などは不可）。

できる限り忠実な移植を希望しますから，X68000とターゲット・マシンのアセンブラを両方理解できることも条件とします。

なお，契約時にX68000版のソースリストを提供します。

移植版NAGDRVは，ディスク媒体ソフトとして供給され，それに応じた印税をお支払いします。

興味のある人は，ターゲット・マシンのアセンブラで作成したプログラム（内容は問わない）とそのソースリストをそれぞれ2点以上，下記の宛先まで送付してください。

その際には住所，氏名，年令，職業，電話番号を明記することもお忘れなく。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「NAGDRV移植者募集係」

投稿者は上記住所の「NAGDRV投稿係」へお送りください。

質問は上記住所の「NAGDRV Q&Aコーナー」宛にお送りください。

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

（※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。）

NEC

Q 『PC-9801RX21』を持っていますが，これにハードディスク(40MB)を付けて，『PC-9801RX51』と同じようにしたいと思います。どのようなハードディスクを内蔵すればよいでしょうか。

〔埼玉県北本市・**北本市は田舎？15才**〕

A 以下の40MB増設用3.5インチ固定ディスク・ドライブを内蔵可能です。

『PC-9801RA-35L』

価格170,000円（税別）

〔回答者：**かわいいまーちゃん**〕

Q 『PC-9801VM』を持っていますが，N-88BASICでグラフィック画面に表示できる半角(1/4)文字は，どのようにしたら表示できるのか教えてください。

〔千葉県君津市・**大樹？才**〕

A N-88BASICで半角文字(1/4)をグラフィック画面に表示するには，以下のように「PUT@命令」を使用します。

```
10 SCREEN 3,0
20 CLS 3
30 PUT(300,100),KANJI(&H131),PSET
```

〔回答者：**かわいいまーちゃん**〕

Q 『PC-88VA』で使用できる『サウンドボードII』の名前と価格を教えてください。

〔愛知県一宮市・**西川宣章？才**〕

A 『PC-88VA』用の『サウンドボードII』は，『PC-88VA-12』価格39,800円（税別）となります。この『サウンドボードII』を『PC-88VA』本体の専用スロットに装着することで，FM音源6重，リズム音源6重，SSG音源3重と，ADPCMが可能となります。

〔回答者：**どじ猫**〕

Q 『PC-9801VM』を中古で入手しました。「N88-日本語BASIC (86)」は持っていますが，説明書がありません。入手できるならその方法と価格を教えてください。

〔愛知県江南市・**98USER MkII 18才**〕

A 以下のものが別売されております。お近くのNECマイコンショップでご購入ください。

- 『PC-9801VF2/VM0/VM2ユーザーズ・マニュアル』
  (PC-9801VF/VM-UM)
  価格2,200円（税別）
- 『PC-9801VF/VM BASICリファレンス・マニュアル』
  (PC-9801/VF/VM-RM)
  価格2,500円（税別）

〔回答者：**まーちゃん**〕

Q 『PC-88VA2』を購入する予定ですが，「SR以降対応」のゲームソフトは使用できますか。また，CD-ROMドライブは使用できますか。できるとしたらなにが必要ですか。

〔山形県山形市・**大沢広行16才**〕

A 『PC-88VA2』には，『PC-88VAシリーズ』独自のモードのほかに，従来の『PC-8801シリーズ』のモード切り替え「V1/V2」，および「S/H」のスピード・スイッチの切り替えもできるようになっています。したがって，『PC-88VA2』でも基本的には「SR以降対応」の『PC-8801シリーズ』用ソフトを使用することができます。ただし，使用するにあたっては，そのソフトが『PC-88VAシリーズ』で動作可能かどうか，ソフト提供元にお問い合わせください。なお，『PC-88VA2』に当社製のCD-ROMユニットを接続することはできません。

〔回答者：**三毛猫**〕

Q 『PC-8801MA2』で使用できる「CP/M」の商品名と価格，マニュアルの有無を教えてください。

〔三重県四日市市・**林寿弥17才**〕

A 『PC-8801MA2』を含めた，『PC-8801シリーズ』で使用できる「CP/M」は，下記の製品となります。

- 『CP/M Ver2.2』
  (PS88-104-2W)
  価格38,000円（税別）

ただし，『PC-8801mkIISR』以降で使用する場合には，「V1/Sモード」の設定となります。

〔回答者：**猫**〕

松下

Q 『A1WSX』を持っています。付属のシステム・ディスク2のグラフィック・ツールで描いた絵をBASICで表示する方法，また，BASICで描いた絵をグラフィック・

ツールで編集する方法があったら教えてください。

〔山形県飽海郡・**本間健13才**〕

A まずグラフィック・ツールで描いた絵をBASICで表示する方法（サンプル・プログラム）を以下に紹介します。

```
10 SCREEN 8
20 BLOAD "(ファイル名).PIC",S
30 GOTO 30
```

グラフィック・ツールで作成した絵は，SCREEN 8で保存すると拡張子としてPICが付きます。行番号20で表示したいファイル名を入力してください。

つぎにBASICで作成した絵をグラフィック・ツールで呼び出す方法を紹介します。

SCREEN 8で作成しBSAVEの拡張子として「PIC」と入力してください。このようにして保存した絵は，グラフィック・ツールで呼び出して編集することができます。〔回答者：CHIKA〕

Q 松下の『MSX用はがき作成ソフト』は，プリントゴッコの原版を作れるそうですが，それは『FS-PC1』でマルチ・カラーリボンを使ってカラーで印字するのか，白黒で印字してそれに色を付けるのか，どういうふうにやるのかわかりません。教えてください。

〔京都市右京区・**タラちゃん？才**〕

A 『MSX2用はがき作成ソフト』(品番：FS-SD305)とプリンタ(品番：FS-PC1)を使用すれば，プリントゴッコのマスター（原版）を作成できます。マスターは『はがき作成ソフト』に付属のものを使用しますが，すべてお使いになった後は文具店などで『プリントゴッコCDマスターB6』をお買い求めください。やりかたは，まずCDマスターの枠からマスターをはずし，プリンタにセットします。そして，プリンタからリボン・カセットをはずし，白黒印刷を選んで鏡像（左右反転）で印刷すればマスターができあがります。後は，マスターを枠に貼り付けてプリントゴッコの手順で印刷します。

〔回答者：CHIKA〕

Q パナソニックのプリンタ『FS-PC1』を持っていますが，ワープロ・ソフトがなくて困っています。『FS-SD305』を購入しようと思いましたが，どの店でも売っていません。手に入れる方法を教えてください。

〔奈良県奈良市・**都雄一郎15才**〕

A 『FS-SD305』は，先に紹介したようにはがき作成ソフトです。文字を入力したり，タイトル，イラストを入れてはがき文書を作成することができます。ワープロ・ソフトとしては，『ワープロ・カートリッジ』(品番：FS-SR021)もあります。なお，品切れの場合にはお近くのナショナル・ショップ，または取り扱い店にてご注文ください。

〔回答者：CHIKA〕

富士通

Q 『FM77AV』はデジタルRGB出力があるそうですが，そのケーブルはどこで買えますか。教えてください。

〔青森県黒石市・**山田研太14才**〕

A 一般のパソコン・ショップでお買い求めください。ない場合は，型番〔MB26512A〕で注文してください。価格は2,400円になります。

〔回答者：FM TOWNS〕

Q 『TOWNS』の画面モードの説明の中で「インターレース」という用語がでてきますが，これはどういう意味なのですか。それから，「PCM音源」，「ADPCM」，「サンプラー音源」のそれぞれのちがいと，コンピュータの速さの単位である「MHz」，「クロック周波数」，「MIPS」のそれぞれのちがいを教えてください。

〔北海道札幌市・**三木一敏16才**〕

A 以下に『FM TOWNS』の画面モードの説明にでてくる，それぞれの用語のちがいを説明をします。

●インターレース（interlace）

1回の表示を奇数ラスタと偶数ラスタにわけ，それぞれを60分の1秒単位で表示しちらつきを少なくする方法（目が疲れにくい）。

●PCM音源（pulse code modulation）

変調波の振幅（サイクル）を一定の周期で量子化し，その値を2進法で表し，0/1に応じたパルス列をもってその振幅を表す変調方式。

●ADPCM(adaptive differetial pulse code modulation)

信号波形の過去の振幅に基づいて予測を行ない，その予測値と実際値との差を量子化する方式のうち，信号レベルに応じて量子化の幅を変えるもの。PCM音源と比べて音が良いといわれている。

●サンプラー音源

時間と共に変化する信号を規則的，または不規則的周期で採取した音源。

●クロック周波数

1秒間に発生するクロック信号の数。

●MHz

クロック周波数の単位。

●MIPS (million instructions per second)

1秒間に実行できる命令の個数を100万単位で表示したもの。

〔回答者：FM TOWNS〕

シャープ(ポケコン)

Q 『PC-E500PJ』を使っていますが，エンジニア・ソフト中に出てくるμやΩやπなどのキャラクターをBASIC中で使用することはできますか。もしできるのなら，その方法を教えてください。

〔神奈川県秦野市・**岩永欣仁18才**〕

A 『PC-E500PJ』に搭載されているエンジニア・ソフトウエアで使用されているμやΩなどのキャラクターを，BASICプログラムの中で使用したいとのことですが，これは基本的に不可能です。BASICプログラム中で使用できるのは，本体の取扱説明書の200ページで紹介されているキャラクターのみです。しかし，『PC-E500PJ』では表示だけであれば，好きなパターンを作って表示させることが可能です。以下にその方法を簡単に説明します。

1) 表示させたいパターンを，グラフ用紙などを使って作成します。
2) どこのドットを点灯させるのか指定します。
〔例〕Ωの場合 "BCC202C2BC"
3) GPRINT命令を使って表示します。
〔例〕Ωの場合GPRINT "BCC202C2

BC"

なお，詳細については『PC-E500PJ』BASICリファレンス・マニュアル，GPRINT，GCURSORの項をご参照ください。

〔回答者：Akiko〕

Q 『PC-E550』を使用しています。RPGを作ろうと思っているのですが，"あるキーを押すと，サブ・ルーチンへとぶ" と，いうような割り込みを行なうことはできますか。できるのなら，そのやりかたを教えてください。

〔静岡県浜松市・**匿名希望15才**〕

A あるキーが押されたら，どこか別のルーチンへ処理を移したい，とのことですが，『PC-E550』では

"INPUT$"，"INKEY$"

のいずれかを使えば可能です。以下に"INPUT$"を使った場合のプログラム例を紹介しますので参考にしてください。

```
10 B$=INPUT $1
20 IF B$="5" THEN 40
30 GOTO 10
40 BEEP 5
50 END
```

このプログラムは，5のキーが押されたら40ラインでBEEP音を5回鳴らし，5以外のキーであれば5のキーが押されるまで待つ，といったものです。なお，

"INPUT$"，"INKEY$"

の詳細については，お手持ちの取扱説明書の該当するページをご覧ください。

〔回答者：Akiko〕

シャープ(X1)

Q 『X1turboZ』で「CZ-8FB01Ver.1.0」を立ち上げると，本体内のカレンダーが必ず86年になってしまいます。これを直すにはどうしたらよいでしょうか。

〔東京都北区・Mr**シータケ18才**〕

A 「CZ-8FB01」は，起動すると自動的に "start up.bas"というファイルを読み込みます。その "start up.bas" の中にコンピュータ本体のタイマーの年号を書き換えている部分があります。そこで86年に設定してあるため，本体のカレンダーが86年に強制的に書き替わってしまうのです。 これを直すためには，"start up.bas"ファイルをロードしてつぎの1行を削除するか，"86"（2か所）の部分を"90"に修正した後，"start up.bas"のファイル名でセーブしてください。

```
D$=DATE$:IF MID$(D$,1,2)<>"86" THEN MID$(D$,1,2)="86":D$=DATE$
```

この命令は，タイマーの年号が86年以外に設定されていた場合，86年に直すというものです。

〔回答者：**多田太郎**〕

シャープ(X68000)

Q 『X68000』のX-BASICで，64KBを超えるADPCMの録音は可能でしょうか。もしできるなら，そのやりかたを教えてください。

〔埼玉県川口市・**片柳安大？才**〕

A ADPCMの録音をするためのコマンドは，"A-REC"です。

＜書式＞　A-REC(na,sf,lng)

指定された配列naにPCMデータを録音します。

na：PCMデータを格納する数値型一次元配列名

sf：サンプリング周波数

lng：録音する配列naの添字0からの長さ

配列の添字は0～65535までの値で設定することになっていますので，配列naを65536以上にとることはできません。したがって，配列変数をchar型で宣言した場合には64K以上のPCMデータは録音できないことになります。しかし，この配列変数をint型にした場合は，int型整数は4バイト整数なので配列naの要素数の4倍のバッファを録音することができます。同様に，float型の場合は8倍の録音が可能となります。

例えば，配列添字を65535とした場合，char型で配列変数を宣言したのであれば，

dim char aca(65535)

64KBのバッファが確保され，int型であれば256KB，float型であれば512KBとなります。ただし，その場合"lng"の値は省略してください。

リスト1では，512Kの録音が可能です。

〔回答者：**多田太郎**〕

《リスト1》PCMデータを録音するためのサンプル・プログラム

```
 10    /* a_rec sample
 20 int ai
 30 str as
 40 dim int aca(65535)
 50 print "この例ではｻﾝﾌﾟﾘﾝｸﾞ周波数10.4KHzで約48秒間の録音ができます
 60 while as<>"y"
 70 print "録音しますので'y'キーを押して下さい"
 80 as=inkey$
 90 endwhile
100 print"録音中です"
110 a_rec(aca,3)
120 as=""
130 print"<TEST.DAT>というファイルに録音データをセーブします"
140 print"セーブしてもよい場合は'y'キーを押してください"
150 as=inkey$
160 if as="y" then {
170                  ai=fopen("a:¥test.dat","c")
180                      fwrite(aca,65535,ai)
190                  fclose(ai)
200                 }
210 end
```

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部

「誌上公開質問状」係

Hot INFORMATION
マイコンBASICマガジン

このコーナーは，コンピュータに関連する新製品の情報や，イベントのお知らせ，講習会の案内などを満載しています。また，毎月続々と誕生するワープロ／パソコン通信局の情報や，システム変更のアナウンスも掲載しています。
ローカルなイベントについても掲載していきますので，情報をお持ちの方は，編集部の「Hot INFORMATION」の係までどしどしお便りをお寄せください。

パソコン

単三乾電池2本で8時間稼働のノート／ブック型パソコン

●富士通
●FMR-CARD
●価格238,000円

ノート／ブック型パソコンの登場により，パソコンを携帯してさまざまな場所で利用するといった状況をよく見かけるようになりました。しかし，まだ気楽に持ち歩くのには重いのも事実です。そこで富士通は，これまでFDDベースで使用していたノート／ブック型パソコンを，ICメモリカードをベースで使用することで，大幅な軽量化を実現しました。それが今回発売された『FMR-CARD』です。ジャストA4判サイズで重さ990g，厚さ26.5㎜を実現しました。キーボードはフルサイズ・キーを採用しており，操作性もそこなわれていません。また，単三アルカリ乾電池2本で8時間の連続使用が可能なため，今までのようにバッテリーに充電したり，取り替え用の重いバッテリーを持ち運ぶ必要がなくなりました。今後ICメモリカード・ソフトウエアが随時発売される予定になっており，さらに外付け3.5インチFDDを使用すれば，FMRシリーズ用のソフト資産も有効に利用できます。

■主な仕様
CPU：80C286（8/4MHz）
RAM：640KB（最大1.6MB）
表示装置：反射型モノクロLCD（2階調）
640×400ドット，40字×25行
電源：単三アルカリ乾電池2本またはAC電源
寸法：295×210×26.5㎜
重量：990g

■問い合わせ先
〒100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通㈱
☎03-646-0816

ハードディスクがパック方式のノート／ブック型パソコン

●エプソン
●PC-386NOTE A
●価格268,000円

ノート／ブック型パソコンは，フロッピー・モデルでは単独ソフトの専用機としてしか利用できず，携帯性には優れていても，これではパソコン本来の能力を発揮できていません。そのため各社とも，ハードディスク内蔵タイプのノート／ブック型パソコンを発売しています。今回エプソンは，32ビットCPUによる高速処理に加え，ユーザーが簡単に着脱できるハードディスク・パック方式（ハードディスクはオプション）を採用した高性能ノート／ブック型パソコン『PC-386NOTE A』を発売しました。従来機同様3.5インチ・フロッピーディスク1基とICカード・スロット1基も搭載されています。さらに，本体から外しても電池なしでデータを保存できるフラッシュメモリ・カードが用意されています（ディスク単位での書き換えが可能）。このほかにも，モデム（24000bps，MNPクラス4）の内蔵が可能，MS-DOS，日本語FEP，通信ソフトをROMで標準装備，レジューム機能の搭載など優れた操作性を実現しています。

■主な仕様
CPU：80386SX（16MHz）
RAM：640KB（最大4.6MBまで増設可）
表示装置：FTN型サイドライト付き白液晶
640×400ドット，8階調
80／40文字×25／20行
記憶装置：3.5インチFDD1基
ICカード・ドライブ1基
20MB・HDD1基装着可
寸法：315×256×50㎜
重量：約2.9kg

■問い合わせ先
〒151東京都渋谷区初台1-53-6
エプソン販売㈱
☎03-377-3531



ハードディスク・パック方式のエプソン『PC-386NOTE A』

富士通互換のノート／ブック型パソコン

●マルマン
●maruman NoteBook
●価格238,000円

最近のノート／ブック型パソコンの進出はめざましいものがあります。各メーカーとも工夫をこらした新製品を市場に投入しています。今回発売されたマルマンのノート／ブッ

ク型パソコンは，OEM提供により，富士通の『FM NoteBook』と完全互換になっており，『FM NoteBook』で使用できる約1,500種類のソフトがすべて使用できます。

本体サイズはA4ファイル・サイズで2.5kgと小型軽量なので，携帯性に優れ使用する場所を選びません。CPUには80C286，2MBのメインメモリの搭載により，大量のデータを高速で処理できます。また，レジューム機能を装備しているので，作業の途中で電源をOFFにしても，電源ON時に中断した場所から作業が再開できます。さらに，省電力設計によりバッテリー駆動で2.5時間の連続使用を実現しています。

■本体仕様

寸法：297×250×44mm
重量：2.5kg
本体色：グレー

■問い合わせ先

〒105東京都港区虎ノ門2-6-4
(株)マルマン
☎03-595-2314

ハイレゾ・モード搭載の 32ビット・パソコン

●エプソン
●PC-386G
●価格725,000円〜950,000円

現在，日本語MS-WINDOWSや日本語MS OS／2が注目されていますが，これらの基本ソフトの能力を十分に発揮させるためには，それに見合ったハードの性能が必要となります。そこでエプソンは，1120×750ドットのハイレゾ・モードと640×400ドットのノーマル・モードをサポートし，CPUに80386（33MHz，ノーウェイト）を搭載した高性能パソコン『PC-386G』を発売しました。また，この製品はマルチ・ドライブ・ユニットを装備しているので，5インチFDDユニットのほかに5インチ／3.5インチ・デュアルFDDユニット（オプション）の装着が可能になっており，3.5インチFDDマシンとのデータの共有化が容易に行なえます。さらに，CD-ROMや光磁気ディスクなども装着が可能な将来性を考えた設計になっています。また，従来機と同タイプのハードディスク・ユニットのほかに，SCSI対応のハードディスク・ユニットが装着できるようになったことも大きな特徴です。用途にあわせて，以下の3タイプが準備されています。

『PC-386G-STD』価格750,000円
（5インチFDD 2基内蔵）
『PC-386G-H100』価格950,000円
（5インチFDD 2基+SCSI対応100MBHDD内蔵）
『PC-386G-F1』価格725,000円
（5インチFDD 1基内蔵）

■主な仕様

CPU：80386（33MHz）
RAM：1.6MB（最大14.6MB）
表示装置：1120×750ドット（ハイレゾ）
　テキスト／80文字×25行
　640×400ドット（ノーマル）
　テキスト／80文字×25行〜40文字×20行
寸法：392×356×150mm
重量：10.1kg（STD）

■問い合わせ先

〒151東京都渋谷区初台1-53-6
エプソン販売(株)
☎03-377-3531

ソフトウエア

パソコン入門に最適！ 初心者向け統合ソフト

●CSK総合研究所
●CRIUNO（シーアールアイウノ）
●価格9,700円

パソコンは大変便利な道具ですが，操作方法を習得するのに時間がかかるのが欠点で，これは初心者にとって大きな問題です。そんな問題を解決する手助けになるソフトが，CSK総合研究所より発売されます。この『CRIUNO』は，ワープロ，住所録，表計算，パソコン通信の入門的機能を備えた統合ソフトです。初心者向けに設計されたこのソフトは，面倒なコマンドを覚える必要がなく，すべての操作をマウスで行ないます。各メニューとも最低限度の機能は装備しており，低コストでいろいろなソフトの操作を体験できます。初心者の操作法習得を目的とした設計のため，機能は限定されていますが，パソコン入門ソフトとしての役割は充分果たせるでしょう。

■使用環境

対応機種：NEC，エプソンのノート型パソコン，その他3.5インチ・ドライブ内蔵機種
OS：MS-DOS Ver.2.11以上

■問い合わせ先

〒206東京都多摩市諏訪2-5-1
(株)CSK総合研究所
☎0423-75-1271

まいとーくに新シリーズ登場

●インターコム
●まいとーくyellow
●価格28,000円

パソコン通信といえば，以前はマニアだけのものでしたが，最近になって新しい情報通信メディアとして注目を浴び，利用者も急激に増えています。そのような状況の中で，『まいとーく』は通信ソフトのベスト・セラーとして，多くのパソコン・ユーザーに利用されてきました。

これまでにさまざまな機種に対応してきた『まいとーく』ですが，今回シリーズ5製品目としてFM-R50／60／70シリーズ，Panacom Mシリーズ対応版の『まいとーくyellow』が発売されました。この『まいとーくyellow』は，従来の『まいとーく』シリーズよりも完全メニュー方式により操作の簡略化が図られたうえ，ノートパッド機能の強化，チャット・ウィンドウのサポートなど，より機能の向上も実現しました。このほか，ファイル転送はXMODEM，NIFTY-Serve独自の「B Plus」に対応しており，通信速度は最高9.600bps，エラー制御はMNPクラス5までサポートしています。

■主な仕様

機能：オート・ダイヤル機能，オート・ログイン機能，マルチ・ウィンドウ，ヘルプ機能
対応機種：FM-R50／60／70シリーズ
　Panacom Mシリーズ
日本語FEP：OAK，MKK，ATOK，VJE

■問い合わせ先

〒101東京都千代田区神田駿河台2-9
(株)インターソフト
☎03-293-3338

ハードディスクを有効に使う ユーティリティ

●ハドソン
●前略ハードディスク殿
●価格18,000円

大量のデータやソフトをまとめて保存できるハードディスクは大変便利ですが，ファイルの管理は面倒なものです。そこでいろいろなユーティリティが販売されていますが，今回ハドソンはJ-3100用のユーティリティ・ソフトを発売しました。これは，ハードディスクの内容をメニュー画面で一括管理し，メニュー画面から自由に任意のアプリケーションを実行するというものです。すでに発売されているPC-9801シリーズ版よりも機能強化されて，いっそう使いやすくなっています。

■主な仕様

ソフト・メニュー：ソフトの実行



PC-9801シリーズ用につづきJ-3100用が発売

ファイル管理：コピー，削除，移動，変更，表示，検索，ソート，ディスク・フォーマットなど

メンテナンス：登録，変更，タイトル変更，削除，手動登録

その他：フロント・プロセッサの起動，COMMAND.COMの起動

対応機種：J-3100シリーズのハードディスク内蔵モデル

■問い合わせ先

〒162東京都新宿区市ヶ谷田町3-1-1

(株)ハドソン

☎03-235-2510

X68000用グラフィック・ソフト

●シャープ

●CANVAS　PRO-68K

●価格29,800円

X68000はグラフィック機能に優れたパソコンで，多くのグラフィック・ソフトが発売されています。今回発売された『CANVAS PRO-68K』は，ベジェ曲線をサポートしたドロー系のグラフィック・ソフトであることが特徴です。ドロー・セル，ペイント・セル，テキスト・セルの三つの仮想セルが準備されているので，目的にあわせた自由な画像作りが行なえます。また，ペイント・セルにおいては『NEW PrintShop PRO-68K』，『Z's STAFF　PRO-68K』，X-BASICのデータを取り込むことができるので，今までに作製してきたデータも有効に使えます。さらにテキスト・セルでは，別売の日本語ベクトル・フォントが利用でき，内蔵の漢字ROMフォントも自動的にベクトル・フォント・データに変換するので，これらを利用して簡単に日本語ロゴタイプを作成することもできます。また，オプションで『ドロー・グラフィック・ライブラリVOL.1／VOL.2』(各8,800円)が準備されているので，絵を描くのが苦手だけどロゴタイプやポップを作成したい，という人も大丈夫です。

■問い合わせ先

〒162東京都新宿区市谷八幡町8番地

シャープ(株)

☎03-260-1161

周辺機器

エプソン・プリンタ新製品ラインナップ

●エプソン

・「XP-2000」価格196,000円
　ドットインパクト方式，48／24ドット(デュアル・モード・ヘッド)，マルチウェイ・ローディング機構

・「VP-2600」価格143,000円
　ドットインパクト方式，24ドット，シート・フィーダ標準装備，漢字(高速)110文字／秒の高速印字

・「VP-1600」価格123,000円
　ドットインパクト方式，24ドット，シート・フィーダ標準装備，マルチウェイ・ローディング機構，漢字(高速)110文字／秒の高速印字

・「VP-960」価格116,000円
　ドットインパクト方式，24ドット，シート・フィーダ標準装備，漢字(高速)110文字／秒の高速印字

・「AP-900」価格92,800円
　熱転写・感熱方式，48ドット，漢字(標準)86文字／秒

・「AP-600」価格62,800円
　熱転写・感熱方式，24ドット，経済性重視の高品位印字

・「HG-4000」価格196,000円
　インク・ジェット方式，48ドット，漢字(高速)240文字／秒の高速印字，マルチウェイ・ローディング機構

■問い合わせ先

〒151東京都渋谷区初台1-53-6

エプソン販売(株)

☎03-377-3531

持ち運びに便利なノート型プリンタ

●キヤノン

●BJ-10v

●価格74,800円

高品位印字に加え高速，低騒音で人気のあるキヤノンのバブル・ジェット・プリンタに新機種が登場しました。この『BJ-10v』はラップトップおよびノートブック型パソコンを対象に開発され，軽量で薄型のコンパクト・サイズにより，ノートブック型パソコンと同等の携帯性を実現しました。電源にはAC電源と充電式NiCdバッテリーの2電源方式を採用しているので，使用する場所を選びません。さらに，ヘッド一体型インク・カートリッジの採用によりメンテナンス性にも優れており，



エプソンのプリンタ『VP-2600(左)』と『XP-2000(右)』

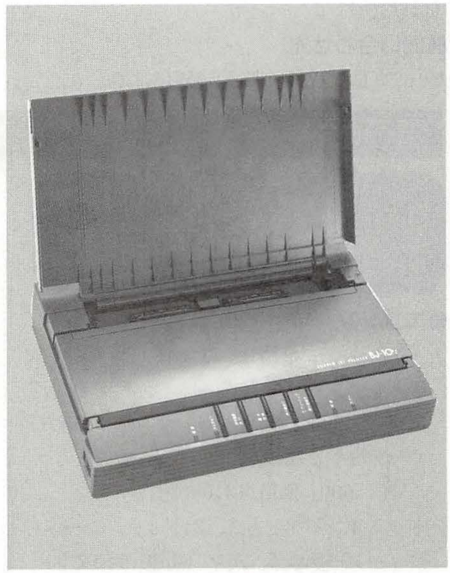
常に安定した印字品質が得られます。また,「エプソン　ESC/Pモード」のエミュレーション・ソフトを内蔵したことで幅広いパソコンに対応しました。

■主な仕様

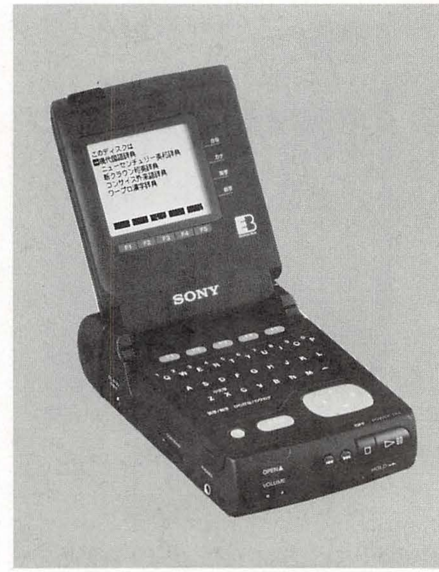
印字方式：バブル・ジェット方式
解像度：360ドット/インチ
　　漢字53字/行,英数字80字/行
印字速度：漢字56字/秒,英数字83字/秒
給紙用紙：A4判,B5判,官製はがき
対応機種：PC-9801シリーズ,J-3100シリーズ,
　　PC-286/386シリーズ,AXパソコン
寸法：310×217×48mm
重量：約1.8kg

■問い合わせ先

〒108東京都港区三田3-11-28
キヤノン販売㈱
☎03-455-9320



人気シリーズに新機種登場!



データディスクマン「DD-1」
㈱東急エージェンシーインターナショナル
☎03-470-1662

その他

「茶々丸」が全国をまわるゲーム・イベント

●ヒューマン
●茶々丸全国武者修行キャンペーン

〜世界最強の男をめざす茶々丸,まずは日本を制圧だ〜

ヒューマンによるゲーム・ソフトのプロモーションとゲーム大会のイベントが各地で行なわれます。これは,ゲームのキャラクターである「茶々丸」が全国武者修行と称し,各地の小売店に出向き,ソフトの宣伝とそれに伴うゲーム大会を行なうものです。出展されるソフトは以下のものが予定されています。

・茶々丸パニック(ゲームボーイ)
・バスティール(PCエンジン,CD-ROM)
・ファイナルマッチテニス(PCエンジン)

なお,このイベントは来年の1月まで行なわれます。

■日程

12月9日　東京都八王子市「ムラウチ電機」
12月15日　名古屋・中京テレビ「遊べゲームザウルス」
12月16日　新宿ヒューマン新作発表会INクリスマス2ND
　10:30〜4:30
12月27日　大阪府泉北郡「ファミコンプラザ・マジックポイント」
　11:00〜
12月28日　山形県山形市「ファミコンプラザ・トム」
　2:00〜

■問い合わせ先

〒180東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
ヒューマン㈱
☎0422-20-0145

データディスクマンのモニター・プレゼント

●ソニー

CD-ROMが新しい出版メディアとして注目されている現在,ソニーはこの状況にいち早く対応して,CD-ROMプレーヤー『データディスクマン』を発売しました。そして今回,この発売を記念して,『データディスクマン』のソフトである電子ブック(CD-ROM)の斬新でユニークなアイデアを募集し,その中から30名に『データディスクマン』をモニター・プレゼントします。応募方法は簡単で,電子ブックに関するいろいろなアイデアをFAXで送るだけです。

■応募概要

商品：データディスクマン「DD-1」
提供：ソニー㈱
人数：30名
方法：住所,氏名,年令,会社名(部・課名),電話番号(自宅・会社共),モニター協力者4名の氏名,新しい電子ブックのアイデアを明記して,FAXで応募してください。
宛先：ソニー・電子ブックアイデア募集係
　FAX番号　03-423-6185
締切：1991年1月31日㈭到着分
発表：商品の発送をもって発表に代えさせていただきます。また,商品化の場合の諸権利に関しては,基本的にソニーに帰属します。

■問い合わせ先

ボードゲームが充実の北陸のアニメ専門店

●清文堂書店
●アニメック富山

パソコンのゲームの中でも,RPGは多くのファンをもっています。しかし,パソコンのゲームのキャラクターに感情移入するだけにとどまらず,人間が実際に集まってゲームのキャラクターを演じてしまおうというゲームがあります。これはベーマガで毎号紹介されていますが,実際に人間がテーブルを囲んで集まり,ボード・ゲーム上でそれぞれのキャラクターを演じ,対話をしながらゲームを進行していくことから,テーブル・トークRPGと呼ばれています。

アニメック富山は昭和57年のオープン以来,キャラクター商品,コミック,雑誌,書籍,ビデオ,CD・LDなどの,アニメーションのトータル・ショップとしての充実を図ってきましたが,最近になりテーブル・ゲームに対する要望が増加してきたため,その期待に応えるべくテーブル・ゲーム・コーナーを設けることになりました。先に紹介したテーブル・トーク・RPGをはじめ,シミュレーション・ゲーム,カード・ゲームなどの各種テーブル・ゲームおよびそれに関連する専門雑誌・書籍も取りそろえています。

■商品構成

ロール・プレイング・ゲーム	30種
シミュレーション&ボード・ゲーム	40種
カード・ゲーム	20種
メタル・フィギュア	60種

■問い合わせ先



これを使えば，ゲームのおもしろさも倍増!?



平面，わん曲の画面でも取り付けOKだ！

〒930富山県富山市上本町1-9
清文堂書店・西町店2F　アニメック富山
☎0764-21-6006

コニカがユニークなフロッピーディスクのパック販売を開始

●コニカ

最近フロッピーディスクのパックに有名ソフトの使用版が付いていたり，初期化済みのフロッピーの販売など，各社がいろいろなサービスを実施しています。今回コニカは，コンピュータウイルス・ワクチン・シリーズの第一弾として，「クリスマス・ウィルス・ワクチン」付きのパッケージ及び，パソコン入門パックとして，キーボード練習用ソフト「98レッスンプロ」付きのパッケージの販売を開始しました。3.5インチ・ディスクと5インチ・ディスクの両タイプの10本パックにそれぞれソフトが1本付きます。「クリスマス・ウィルス・ワクチン」は，クリスマス（12月25日）に表れるクリスマス・ウィルスの撃退に，「98レッスンプロ」はゲーム感覚でキーボードの操作を習得するのに役立ちます。今後この両シリーズにさまざまなソフトが付属販売される予定です。

■対応機種
PC-9801シリーズ，PC-286／386シリーズ

■問い合わせ先
〒163東京都新宿区西新宿1-26-2
コニカ㈱
☎03-349-5251

コントロール・ボックスの新製品

●ケイ・アイ・シー
●KIC'S-91
●価格29,000円～38,000円

ゲーセン機の中古基板を手に入れて，家庭でゲーセンのゲームを楽しむのが，静かなブームを呼んでいます。そこで活躍するのがゲーセン機と変わらない操作性を実現するコントロール・ボックスで，『KIC-045DX』がベスト・セラーになっています。その『KIC-045DX』も発売から満4年を迎え，今回大幅なモデルチェンジが行なわれました。それに伴いモデル名も『KIC'S-91』（キックス・キューイチ）と変更されました。ビデオ出力を持つ「タイプA」（35,000円），RGB出力を持つ「タイプB」（29,000円），両方の出力を持つ「タイプC」（38,000円）の3タイプが用意されています。従来機種との相違点は，音声のRGB・ヘッドホン端子からのステレオ／モノラル出力（切替スイッチ付き），連射スピードや切替のボックス上での調整，すべての電源ラインへのヒューズの搭載（ゲーム基板の保護のため），新開発のビデオ・コンバータの搭載（さらに鮮明な画像の実現）などがあげられます。また，オプションで麻雀ゲーム用のパネルも準備されています。

■問い合わせ先
〒141東京都品川区東五反田4-7-26
㈱ケイ・アイ・シー
☎03-280-3351

低価格のTVフィルタ発売

●サンクレスト
●TVフィルタFSII
●価格2,980円

TVフィルタを買いたいが，「価格が高いので買えない！」と，考えている人が多くいます。このような声に応えて，サンクレストは，14・15型用のTVフィルタを激安の2,980円で店頭販売します。他メーカーではまねができない価格を実現したのに加えて，材質に塩化ビニール（下敷の材料）を使わず，鮮明な画像を得るために，コンピュータ・フィルタと同じく特殊メタクリル樹脂（ガラスより透明な材料に紫外線100％カット，ギラギラ・チラツキ光線70％カットなど，特殊加工した樹脂）を使用しています。テレビゲーム，プログラミング，ワープロ，テレビ番組の視聴などに適しており，目の疲れや視力の低下を防ぎます。このほか，20・21型用（5,480円）も同時に発売されます。314ページに広告が掲載されていますので，そちらのほうも併せてご覧ください。

■問い合わせ先
〒577大阪府東大阪市柏田西1-9-15
㈱サンクレスト
☎06-720-7759

電子手帳用のICカードに3種類のゲームが新発売

●シャープ
●ロードランナーカード／パズニックカード／詰め将棋カード「實詰」
●価格7,200円／5,000円／7,500円

シャープが電子システム手帳用のICカードの技術公開を行なって以来，多くのソフト開発会社より，多種多様のICカードが発売されています。今回，辞書カードについて人気の高いゲーム用カードが3種類発売されます。

［ロードランナーカード］
発売元：㈱ナグザット
特徴：パソコン，ファミコン，アーケード機などに，次々と移植された人気ゲーム。シンプルな操作性に加え，パスワード機能，エディット機能を装備。全80ステージ。

［パズニックカード］
発売元：㈱タイトー
特徴：アーケード機で人気の高いパズニックの移植。タイマー制限がないのでじっくり遊べる。パスワード機能あり。全128面。

［詰め将棋カード「實詰」］
発売元：㈱スキャップトラスト
特徴：田中寅彦八段の全面協力のもと作成された詰め将棋。20問まで問題の登録が可能な練習モード機能，日本将棋連盟より級位の認定が受けられる認定機能を装備。全200問。

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区市谷八幡町8番地
シャープ㈱東京広報室
☎03-260-1161

パソコン通信

このコーナーは,「ワープロ」／パソコン通信ＢＢＳ電話帳1990年秋号」〈定価1,900円(本体1,845円)〉の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットを始めたり，ワープロ／パソコン通信ＢＢＳ電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。また，パソコン通信に関連するイベントや，あなたの周りで評判の，おもしろサービスの話題なども募集中です。

ここは,もう一人の自分に逢える国

●アナザープレーン(ANOTHER PLANE)

■ネットワークのプロフィール

RPGを主体にさまざまなボードがそろっています。現在ソードワールドとワースブレイドのオンライン・プレイが進行中です。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，オンライン・ゲーム，ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM，MNP（クラス4)

■アクセス電話番号

0492-24-1581（300/1200/2400bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒350 埼玉県川越市菅原町6-2-502
原田健司　☎0492-26-5507

■ゲスト利用について

ID：GUEST
パスワード：なし
制限：PDS不可，制限時間15分など

きゃろっとステーションに遊びにおいでよ!

●きゃろっとステーション

■ネットワークのプロフィール

時間によって回線数が変わります。武蔵野市にはネットが少ないので，自分で開局しました。CHAT好きのSYSOPが首を長くして待っています。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM, YMODEM, MNP(クラス4)

■アクセス電話番号

0422-54-7095(300/1200/2400bps:24時間)
0422-36-4066(300/1200/2400bps：PM11:00～翌AM8:00)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒180 東京都武蔵野市中町2-8-15メゾン武蔵野105　土居満明　☎0422-36-4066

■ゲスト利用について

ID：FREEID
パスワード：なし
制限：30分以内，一部ボード利用可

参加ゲームを含むゲーム専門のネットです

●ゲームランド「レフティ」

■ネットワークのプロフィール

RPGやシミュレーションなどのジャンルを問わず，ゲーム好きのかたならだれでも参加できるネットです。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール

■オプション機能

MNP（クラス4)

■アクセス電話番号

03-691-9476（300/1200/2400bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒124 東京都葛飾区東立石1-3-6-701
飯島智秀　☎03-694-0138

■ゲスト利用について

ID：GUEST
パスワード：なし
制限：30分以内

CoCoファンよ集まれ!

●CoCo HOUSE

■ネットワークのプロフィール

SYSOPがCoCoの大ファンです。音楽のボードが主ですが，フリートークもなかなか盛り上がっています。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0984-22-4316（300/1200bps)

■運用時間

AM12:00～AM8:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒886 宮崎県小林市大字細野394
永田新吾　☎0984-22-4316

■ゲスト利用について

ID：GUEST
パスワード：なし
制限：一部ボードの利用不可

だれでも楽しめるBBSです

●Excel Towns Net 横浜港

■ネットワークのプロフィール

ネット自体を一つの「街」と想定しています。その中には，喫茶店や図書館などがあります。簡単操作で初心者も安心のネットです。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，データベース・サービス，ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM，YMODEM

■アクセス電話番号

045-621-0257（300/1200bps)

■運用時間

PM11:15～翌AM6:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒231 神奈川県横浜市中区滝の上135-602
斎藤勝敬　非公開

■ゲスト利用について

ID：GUEST
パスワード：なし
制限：ごく一部を除き制限なし

おかたいことはヌキにして!さぁかもん!

●UCHI熱湯一BBS

■ネットワークのプロフィール

98，68，タウンズ，マックなどいろいろなユーザーがいます。PDSも充実してきましたが，チャット中心のネットです。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，PDSサービス，ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM, YMODEM, MNP(クラス7)

■アクセス電話番号

045-825-5132（2400bps)

■運用時間

24時間

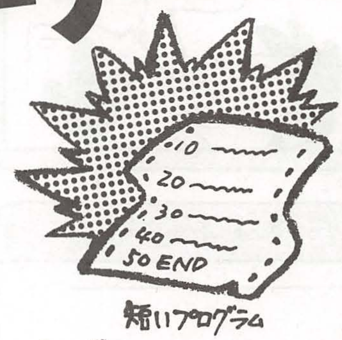
■運営者の住所・氏名・電話番号

非公開

■ゲスト利用について

ID：HORGEST
パスワード：なし
制限：制限時間20分，チャットOK！

BM特選
プログラム・コーナー



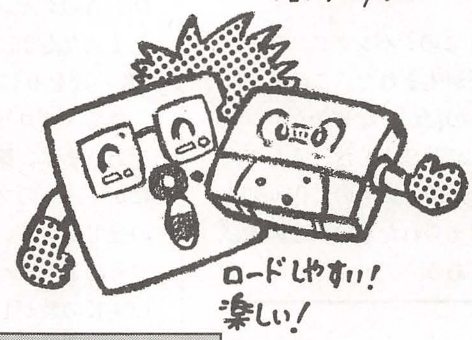
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚〜4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2〜3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

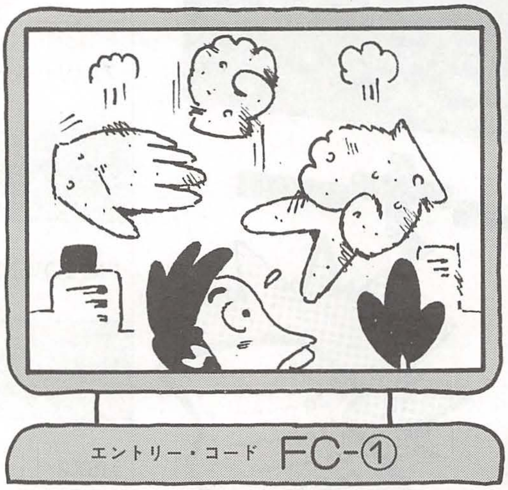
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　(実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください)

創刊100号記念
「投稿プログラム・コンテスト」開催中!!
毎月500名に花王からフロッピーをプレゼント！入賞者には，協賛各社から賞品も贈られます！





エントリー・コード FC-①

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

とにかく強いブロックを上にかさねていくのだ

Act Hands

(アクト ハンズ)

Rapas

物語

遠い昔………このジパングに，ジャンケンという遊びが生まれた。この遊びは，人間が考えたものだが，なぜかジパングの神々も，好んで遊びました。そして，その遊びを神々が新しいものに作り変えようとして，考えられたものがこの遊び，アクトハンドである。

操作

タイトル…1PLAYか2PLAYかを，セレクト・ボタンで選んでスタート・ボタンで，きめます。また，COLORも0～3まであるので，Ⓐか Ⓑボタンで好きなカラーを選んでください。

セレクト・モード…いろいろな数値の変更ができます。セレクトでカーソルを動かし，ⒶかⒷボタンでその数値を変えます。スタート・ボタンできめます。MODEはAかB，Aはジャンケン勝負あり，Bはなし，LEVEL,HIGHは1～7まであって，LEVELは数値が高いほどブロックの落下速度が速くなり，HIGHはブロックの積める高さが低くなるので，むずかしくなります。BLOCKは10～45個内で，選べます。

メイン…左，右でブロックを動かし，下で速くブロックを落とせます。また，MODE Aのときは，ジャンケン勝負があるので，十字ボタンの左でグー，上でピー，右でパーとなっています。

遊び

勝ちは，BLOCKの数を0にするか，MODE Aのジャンケン勝負で，3回勝つかです。また，負けは，ブロックがHIGHの高さまできてしまったとき，MODE Aのジャンケン勝負で，3回負けてしまったとき，2人用で相手が先にBLOCKの数を0にしたときです。

さて，ブロックを消すには，4パターンあります。**第1図**を見てください。とにかく，下のブロックに勝つブロックをのせていけばいいわけですね。

そのとき，ハンド・ブロックだと，BLOCKの数が1個減ってくれます。しかし，ジャンケン・ブロックで消したとき，BLOCKの数は減りませんが，MODE Aのときは，POINTに1プラスされて，POINTが3になったら，ジャンケン勝負になります。上に，ジャンケンポン！とでます。ジャンケンのチェックは，1PLAYERのほうからしますので，1PLAYERが，先にボタンを押してください。1PLAYのときは，コンピュータと，2PLAYのときは相手と勝負します。1回勝ち負けがきまると，また，メインにもどります。

あっそれから，2人用でやる場合，多少，スピードと操作がにぶりますが，そこは御了承ください。

最後に

ひさしぶりのRAPASです。突然ですがこのゲームは，なるべく，FOR～NEXT，GOSUBを少なくしようと思ったので，こんなプログラムになってしまいました。またプログラムが汚くなってしまったけど，メモリがいっぱいいっぱいだったので，しかたがありませんでした。

それから，キャラクターですが，グーやピーとかの手の形をした，キャラにしたかったけど（見やすいから），ファミベでは無理なのでしかたなくこうなってしまいました。

プログラム入力上の注意

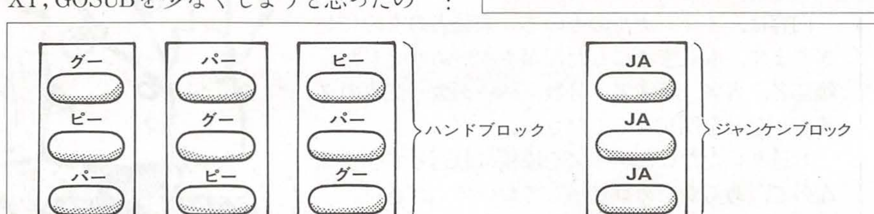
リスト中のアミがけ（黒い部分）のところは，キャラクタ・コード表Bの各キャラが入ります。

KEY1, CHR$(255)↵

と入力すると，F1キーにm7のキャラクタが設定されます。リストのm7のところでF1キーを押して入力してください。同じように，各キャラのコードはつぎのとおりですので，それぞれ，同じよ

《第1表》変数表

変数	内容
M	モード
A	1人用か2人用か
LV	レベル
HI	高さ
BL	ブロック
X,Y	1PLAYERの座標
O,P	2PLAYERの座標
A(,)	1PLAY側の仮想
B(,)	2PLAY側の仮想



《第1図》ブロックを消す四つのパターン

《OVER FLOW》明けましておめでとうございます。本年も，よりおもしろく，よりわかりやすい内容で，みなさんにもっともっと愛されるよう，心をこめて編集していきたいと思います。応援よろしくお願いします。もちろんOFコーナーも健在。おハガキお待ちしてます。

うにファンクション・キーから入力してください。

m 7 …255	m 5 …253
l 3 …243	l 6 …246
l 7 …247	l 4 …244
l 5 …245	m 0 …248
m 6 …254	g 7 …207
f 5 …197	f 4 …196
f 6 …198	f 0 …192

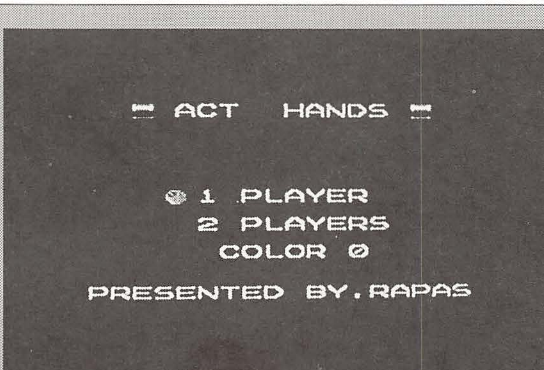
CHECKER FLAG

Dr. D：わしが気に入ったのは，1Pでもファミコンが相手になってくれるように，文字どおりの勝負のゲームとなっておるところじゃな。一見すると，よくあるゲームにしか見えんがね。ただ偶然性がやや強いため，思いどおりにブロックが消えてくれんのがはがゆいのう。ここで，なにかしらジャンケンの特徴をいかした設定，たとえば勝てば自分が有利になる，などがあればさらに白熱すると思うのじゃが。

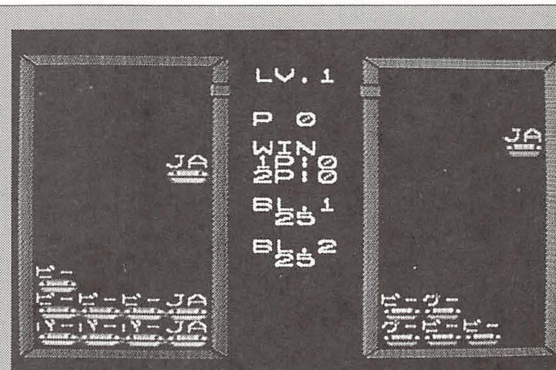
《リスト1》Act Handsのタイトル作成他各種設定プログラム・リスト

```
0 SCREEN0:CLS:PALETB 0,15,48,1,9:SPRITEON:FILTER7:IFSTRIG(0)=1GOTO100
10 LOCATE8,8:PRINT"- ACT HANDS -":LOCATE11,13:PRINT"W A I T":SCREEN0,1:CLS
20 FORI=0TO13:POKE&H48,0,27+(I*2):PRINT"m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5":POKE&H48,28,27+(I*2):PRINT"m7m5m5m7":POKE&H48,0,28+(I*2):PRINT"m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7":POKE&H48,28,28+(I*2):PRINT"m5m7m7m5":NEXT
30 POKE&H48,0,55:PRINT"m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5":POKE&H48,28,55:PRINT"m7m5m5m7":POKE&H48,0,56:PRINT"m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7m5m7"
40 FORI=0TO1:POKE&H48,1+A,32:PRINT"l3l6l6l6l6l6l6l6l6l7":FORJ=0TO19:POKE&H48,1+A,33+J:PRINT"l4          l4":NEXT:POKE&H48,1+A,53:PRINT"l5l6l6l6l6l6l6l6l6m0":A=16:NEXT
50 FORI=0TO13:COLOR0+(I*2),0,3:NEXT:FORI=0TO6:FORJ=0TO1:COLOR13+(J*2),3+(I*2),3:NEXT:NEXT:POKE&H48,0,29:PRINT"m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6":POKE&H48,0,30:PRINT"m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7"
60 FORI=0TO6:LOCATE12,3+(I*2):PRINT"m7m6m7m6":LOCATE12,4+(I*2):PRINT"m6m7m6m7":NEXT:LOCATE12,3:PRINT"LV.":LOCATE12,6:PRINT"P 0":LOCATE12,8:PRINT"WIN":LOCATE12,9:PRINT"1P:0"
70 LOCATE12,10:PRINT"CP:0":LOCATE12,12:PRINT"BL.1":LOCATE12,15:PRINT"BL.2"
80 A=0:FORI=0TO1:FORJ=0TO9:FORK=0TO3:COLOR2+A+(K*2),3+(J*2),1+I:NEXT:NEXT:A=16:NEXT:PALETB 0,15,48,39,25:PALETB 1,0,60,18,33:PALETB 2,0,53,21,37:PALETS 0,15,60,18,33:PALETS 1,0,53,21,37
90 SCREEN0:CLS:PRINT"LIST2ヲ LOADシテクダサイ。":END
100 '= MESSAGE =
110 CGEN2:PALETS 2,0,37,48,53:DEFSPRITE0,(2,1,0,0,0)="89VW":SPRITE0,28,30:FORI=0TO48:POKE&H48,RND(32),RND(30)+27:PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT
120 POKE&H4015,15:FORI=0TO6:READA$,A,B:C=LEN(A$):LOCATEA,B:FORJ=1TOC:B$=MID$(A$,J,1):D=ASC(B$):PRINTCHR$(D-1);:PALETB 0,15,48,RND(28),RND(28):POKE&H4001,201,183,8,7:PAUSE2:NEXT:NEXT
130 PALETB 0,15,48,RND(28),RND(28):PAUSE3:IFSTRIG(0)<>1GOTO130
140 CLS:RUN10
150 DATA".!NFTTBHF!.",8,0,"¥サヲヌツン/!SBQBTトゞセ[!BDU!IBOET",0,3,"ヘ゜ロウストケロト!ミサナヌ!イルキ゛ナエサ゛シ゛ウミセ[",1,5,"サロキリヤ!SBQBTァ!ラワスケノ[^",1,7,"(2::1!:027!TVOEBZ",0,12,"QSPKFDU!CZ/KVOHP!IJSBZBNB",0,14,"UFTU!QMBZ!CZ/UPNPZB!LPOJTIJ",0,16
```

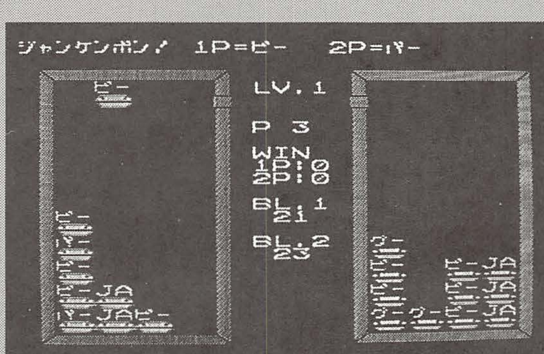




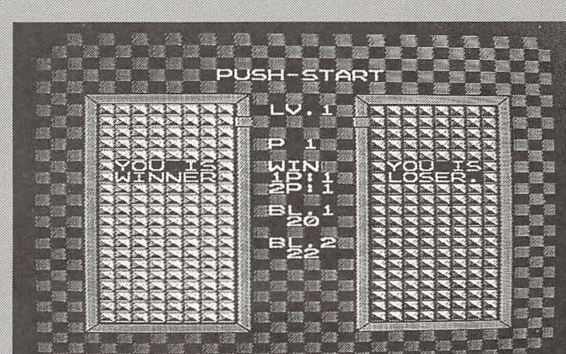
▲《写真1》タイトル画面だ。1人用，2人用，そしてカラー・セレクトもあるゾ



▲《写真2》モードAはジャンケン勝負がある。ジャンケン・ブロックを三つ重ねるとジャンケン勝負だ！



▲《写真3》それ，ジャンケンポン！十字ボタンの左，上，右で選択だ



▲《写真4》先にBLOCK数を0にするか，ジャンケン勝負で3回勝つとそのプレイヤーの勝ち

★ワーイ，ベーマガおもしろいぞー。お父さんが，パソコンを買ってくれたんだけど，いっしょに買ってきてくれたのが，このベーマガ。うわさには聞いていたけど，なーるほど，おもしろい。（静岡県富士吉田市・バンザイ15才）……【編：今後ともよろしく。】

《リスト2》Act Handsのメイン・プログラム・リスト

```
0 PLAY"O1"DIMA(3,9),B(3,9),A$(3):A$(0)="ｸﾞ-"A$(1)="ﾋﾟ-"A$(2)="ﾊﾟ-"A$(3)="JA"CLS:
POKE&H4015,15:PALETB 0,3,48,16,45SPRITEONCGEN3
1 DEFSPRITE0,(1,0,0,0,0)="g7"LOCATE7,6PRINT"f5 ACT  HANDS f5":LOCATE10,12PRINT"1
 PLAYER":LOCATE10,14PRINT"2 PLAYERS":LOCATE11,16PRINT"COLOR 0":LOCATE5,19PRINT"P
RESENTED BY.RAPAS
2 SPRITE0,84,A*16+119
3 S=STRIG(0)IFS=1GOTO30
4 IFS=2GOTO7
5 IFS>3GOTO13
6 GOTO3
7 A=A+1IFA=2A=0
8 GOSUB10:PAUSE8GOTO2
10 POKE&H4004,111,132,13,2:RETURN
11 POKE&H4001,203,231,77,9:RETURN
13 C=C+1IFC=4C=0
14 GOSUB10:LOCATE16,16PRINTC:PAUSE6GOTO2
15 M=M+1IFM=2M=0
16 LOCATE17,6PRINTCHR$(65+M):GOTO32
17 LV=LV+1IFLV=8LV=1
18 LOCATE16,8PRINTLV:GOTO32
19 HI=HI+1IFHI=8HI=1
20 LOCATE16,10PRINTHI:GOTO32
21 BL=BL+5IFBL=50BL=10
22 LOCATE16,12PRINTBL:GOTO32
23 DATA9,25,3,19,45,0,7,22
24 SPRITE0,32+(X*16),47+(Y*16)ONA+1GOTO43,50
25 IFA=1SPRITE1,160+(O*16),47+(P*16)GOTO43
26 IFY=HI-1Q=1GOTO90
27 A(X,Y)=D+1GOSUB10:LOCATE2+(X*2),3+(Y*2)PRINTA$(D):LOCATE2+(X*2),4+(Y*2)PRINT"
f4f6":SPRITE0:L=0GOTO39
28 IFP=HI-1GOTO90
29 B(O,P)=E+1GOSUB10:LOCATE18+(O*2),3+(P*2)PRINTA$(E):LOCATE18+(O*2),4+(P*2)PRIN
T"f4f6":SPRITE1:N=0GOTO41
30 LV=1HI=1BL=25CLS:LOCATE11,6PRINT"MODE  A":LOCATE11,8PRINT"LEVEL 1":LOCATE11,1
0PRINT"HIGH  1":LOCATE11,12PRINT"BLOCK 25
31 SPRITE0,88,71+(B*16):IFB=4B=0GOTO31
32 GOSUB10:PAUSE8
33 S=STRIG(0)IFS>3ONB+1GOTO15,17,19,21
34 IFS=2B=B+1GOTO31
35 IFS=1GOTO37
36 GOTO33
37 SPRITE0:CLS:LOCATE11,8PRINT"READY!":PAUSE99PALETB 0,15,15,38,15PALETB 3,1,15,
15,15VIEWLOCATE15,3PRINTCHR$(48+LV):LOCATE12,13PRINTBL" ":IFA=1LOCATE12,10PRINTC
HR$(50):LOCATE12,16PRINTBL" ":B2=BL
38 LOCATE10,2+(HI*2)PRINT"L6":LOCATE17,2+(HI*2)PRINT"L6":FORI=0TOC:READC1,C2:NEX
TPALETB 0,15,C1,39,C2:PALETB 3,1,48,C1,C2
39 IFL=0L=1X=1Y=0F=30D=RND(4)DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=A$(D)+"f4f6"SPRITE0,48,47
40 IFN=1GOTO50
41 IFA=1ANDN=0N=1O=1P=0G=30E=RND(4)DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)=A$(E)+"f4f6"SPRITE1,17
6,47
43 F=F-1IFF=4*LV GOTO45
44 GOTO48
45 Y=Y+1IFY=10Y=9GOTO26
46 IFA(X,Y)<>0Y=Y-1GOTO80
47 F=30GOTO24
48 IFSTICK(0)<>0GOTO60
49 IFA=0GOTO43
50 G=G-1IFG=4*LV GOTO52
51 GOTO55
52 P=P+1IFP=10P=9GOTO28
53 IFB(O,P)<>0P=P-1GOTO85
54 G=30GOTO25
55 IFSTICK(1)<>0GOTO70
56 GOTO43
60 S=STICK(0)IFS=2IFX<>0IFA(X-1,Y)=0X=X-1GOTO24
61 IFS=1IFX<>3IFA(X+1,Y)=0X=X+1GOTO24
62 IFS=4GOTO45
63 ONA+1GOTO43,50
70 S=STICK(1)IFS=2IFO<>0IFB(O-1,P)=0O=O-1GOTO25
71 IFS=1IFO<>3IFB(O+1,P)=0O=O+1GOTO25
72 IFS=4GOTO52
73 GOTO43
80 IFY<8V=A(X,Y+1)W=A(X,Y+2)IFD=3IFV=4IFW=4ONM+1GOTO98,84
81 IFY<8IFD<3IFV<4IFW<4IF(D+1)*2=V OR(D+1)+1=V OR(D+1)-2=V IFV*2=W ORV+1=W ORV-2
=W GOTO96
82 GOTO26
84 GOSUB11:SPRITE0:LOCATE2+(X*2),5+(Y*2)PRINT"  ":LOCATE2+(X*2),6+(Y*2)PRINT"  "
:A(X,Y)=0A(X,Y+1)=0LOCATE2+(X*2),7+(Y*2)PRINT"  ":LOCATE2+(X*2),8+(Y*2)PRINT"  "
:A(X,Y+2)=0L=0GOTO39
85 IFP<8V=B(O,P+1)W=B(O,P+2)IFE=3IFV=4IFW=4PT=1ONM+1GOTO98,89
86 IFP<8IFE<3IFV<4IFW<4IF(E+1)*2=V OR(E+1)+1=V OR(E+1)-2=V IFV*2=W ORV+1=W ORV-2
=W GOTO100
87 GOTO28
89 PT=0GOSUB11:SPRITE1:LOCATE18+(O*2),5+(P*2)PRINT"  ":LOCATE18+(O*2),6+(P*2)PRI
NT"  ":B(O,P)=0B(O,P+1)=0LOCATE18+(O*2),7+(P*2)PRINT"  ":LOCATE18+(O*2),8+(P*2)P
RINT"  ":B(O,P+2)=0N=0GOTO41
90 SPRITE0:SPRITE1:POKE&H4004,96,134,62,32
91 IFQ=1FORI=0TO19:LOCATER*16+2,22-I:PRINT"f0f0f0f0f0f0f0f0":NEXTLOCATER*16+3,8P
RINT"YOU IS":LOCATER*16+3,9PRINT"LOSER.":IFA=1R=1A=0Q=0
92 IFQ=0FORI=0TO19:LOCATE2+(R*16),22-I:PRINT"f0f0f0f0f0f0f0f0":NEXTLOCATER*16+3,
8PRINT"YOU IS":LOCATER*16+3,9PRINT"WINNER":IFA=1Q=1R=1A=0GOTO91
93 LOCATE9,0PRINT"PUSH-START
94 S=RND(10)T=RND(10)+17PALETB 0,15,S,39,T:PALETB 3,1,48,S,T:IFSTRIG(0)<>1GOTO94
95 RUN
96 BL=BL-1LOCATE12,13PRINTBL" ":IFBL=0GOTO90
97 GOTO84
98 H=H+1LOCATE13,6PRINTH:IFH>2GOTO110
99 ONPT+1GOTO84,89
100 B2=B2-1LOCATE12,16PRINTB2" ":IFB2=0Q=1GOTO90
101 GOTO89
110 V=RND(3)LOCATE0,0PRINT"ｼﾞｬﾝｹﾝﾎﾟﾝ!
111 S=STICK(J):IFS=2W=0GOTO115
112 IFS=8W=1GOTO115
113 IFS=1W=2GOTO115
114 GOTO111
115 IFA=1ANDJ=0J=1K=W GOTO111
116 IFA=1V=W
117 IFA=0K=W
118 J=0LOCATE9,0PRINT"1P="A$(K)"m6m7"CHR$(67-(A*17))"P="A$(V):PAUSE250LOCATE0,0P
RINT"m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6m7m6":IFK=V GOTO110
119 H=-1IFK*2=V ORK+1=V ORK-2=V GOTO210
200 P2=P2+1LOCATE15,10PRINTCHR$(48+P2):IFP2=3Q=1GOTO90
201 GOTO98
210 P1=P1+1LOCATE15,9PRINTCHR$(48+P1):IFP1=3GOTO90
211 GOTO98
```

評…この子たち，何者？(影)



by　埼玉県戸田市・毛呂ウパ勝之進

★89年5月号のFM用の天明の乱を多分，まちがいなく打ち込んだのですが，1730行にシンタックス・エラーがでます。良きアドバイスを!!リード文にも異常ありません。（山形県寒河江市・亀山善昭17才）……【編：データ文の最初からもう一度確かめてみよう。】



エントリー・コード F7-①

FM-7/77シリーズ(F-BASIC V3.0)用

スタート・ダッシュがかんじんだぞ！対戦ゲーム 移植版

Peep hole twin（ピープ ホール ツイン）

佐野 裕

はじめに

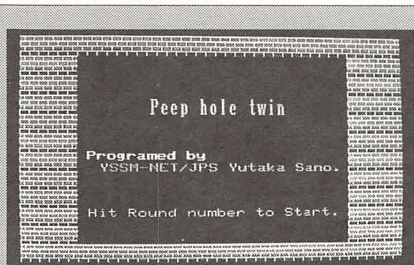
このゲームは，ベーマガ90年4月号のPC-8001用「ピープホール-ツイン-」を大幅パワーアップ。原作は味気のないショート・プログラムだったので，今回フルカラー・スクロールでメインをオールマシン語にしてみました。

やりかた

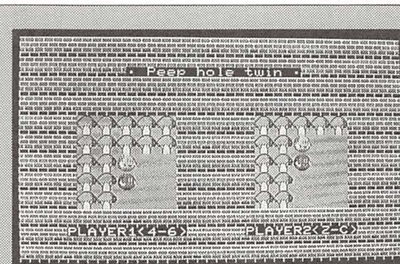
まずリスト1をRUNさせます。すると自動的にディスクに二つのマシン語ファイルがセーブされます。

つぎにリスト2を実行して（2回目以降）タイトルがでたらOKです。1～6でプレイしたいマップを選んでください。

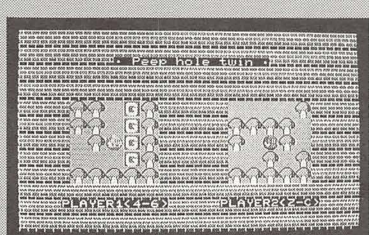
さて，そうしたらいよいよゲーム・スタートです。



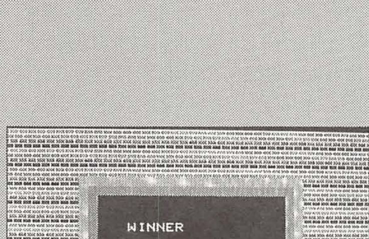
◀《写真1》タイトル画面。グラフィックが大幅に強化されたゾ。対戦ゲームです



◀《写真2》スタート！自機は常に上下にはねまわってるので，タイミングよく進んで行こう



▲《写真3》先にGマークの壁にたどりついたほうが勝ち。行き止まりもあるゾ



▲《写真4》影：というワケで私の勝ちだね。編：ただ6キーを連打してただけじゃないスか

《リスト1》移植版Peep hole twinのマシン語書き込みプログラム・リスト

```
10 '■ [ Peep hole twin ]
20 '■     Machine Language write routine.
40 PRINT "Now machine Language writing."
50 CLEAR 300,&H71D5:AD=&H4000:I=1030
60 FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE AD,A:AD=AD+1:B=B+A:NEXT
70 READ A$:B$=RIGHT$(HEX$(B),2)
80 IF VAL("&H"+A$)<>VAL("&H"+B$) THEN BEEP:PRINT I;"ｷﾞｮｳ ｶﾞ ｳﾁﾏﾁｶﾞｲﾃﾞｽ｡":END
90 B=0:I=I+10:IF I<>2240 THEN 60
100 '
110 RESTORE 3010:AD=&H5000:I=3010
120 FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE AD,A:AD=AD+1:B=B+A:NEXT
130 READ A$:B$=RIGHT$(HEX$(B),2)
140 IF VAL("&H"+A$)<>VAL("&H"+B$) THEN BEEP:PRINT I;"ｷﾞｮｳ ｶﾞ ｳﾁﾏﾁｶﾞｲﾃﾞｽ｡":END
150 B=0:I=I+10:IF I<>3230 THEN 120
160 '
170 SAVEM"PPm",&H4000,&H478F,0:SAVEM"PPm2",&H5000,&H515F,0:RUN"PP2"
180 '
1000 '◥◥| Machine Language Data (ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ) |◤◤
1010 '
1020 '     +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1030 DATA BD,41,CF,86,01,B7,42,11,C6,0B,86,13,FD,42,0F,34 ,4A :
1040 DATA 06,BD,42,12,35,06,4A,81,FF,26,F1,5A,C1,FF,26,EA ,5D
1050 DATA 39,BD,41,CF,CC,00,00,DD,0A,DD,0C,DD,37,CC,02,02 ,86
1060 DATA DD,06,BD,40,B3,C6,05,BD,40,DB,CC,02,03,DD,08,BD ,A9
1070 DATA 40,B3,C6,07,BD,40,EE,8E,40,AD,9D,DE,F6,40,B1,C1 ,49
1080 DATA 34,27,2D,C1,36,27,1A,C1,5A,27,43,C1,43,27,30,C1 ,61
1090 DATA 51,27,05,7E,41,20,20,DF,6F,9F,00,0A,6F,9F,00,0C ,8D
1100 DATA 39,DC,06,4C,8D,3D,C6,01,8D,47,0C,06,C6,05,20,51 ,1A
1110 DATA DC,06,4A,8D,2E,C6,01,8D,38,0A,06,C6,04,20,42,DC ,8B
1120 DATA 08,4C,8D,1F,C6,02,8D,29,0C,08,C6,07,20,38,DC,08 ,9B
1130 DATA 4A,8D,10,C6,02,8D,1A,0A,08,C6,06,20,29,15,00,40 ,D2
1140 DATA B1,51,01,97,00,86,40,3D,DB,00,1F,01,30,89,20,00 ,71
1150 DATA 39,A6,84,27,0B,81,03,10,27,00,C2,32,62,7E,40,47 ,AB
1160 DATA 39,8D,08,7E,40,47,8D,16,7E,40,47,6F,9F,00,0A,BF ,52
1170 DATA 00,0A,E7,84,D7,67,30,89,FF,7E,9F,02,20,11,6F,9F ,C9 :
1180 DATA 00,0C,BF,00,0C,E7,84,D7,68,30,89,FF,7E,9F,04,86 ,E0
1190 DATA 03,B7,41,A4,B7,41,BE,9E,02,BF,41,99,BD,41,93,86 ,A5
1200 DATA 0C,B7,41,A4,B7,41,BE,9E,04,BF,41,99,BD,41,93,39 ,63
1210 DATA 0D,37,27,16,DC,06,5C,0C,07,BD,40,B3,6D,84,27,1E ,B8
1220 DATA 0A,07,5A,30,88,C0,03,37,20,14,DC,06,5A,0A,07,BD ,5B
1230 DATA 40,B3,6D,84,27,08,0C,07,5C,30,88,40,03,37,D6,67 ,F1
1240 DATA 4F,8D,88,7E,41,56,0D,38,27,16,DC,08,5C,0C,09,BD ,0D
1250 DATA 40,B3,6D,84,27,1E,0A,09,5A,30,88,C0,03,38,20,14 ,7D
1260 DATA DC,08,5A,0A,09,BD,40,B3,6D,84,27,08,0C,09,5C,30 ,C2
1270 DATA 88,40,03,38,D6,68,4F,BD,40,EE,7E,40,47,F7,00,18 ,8F
1280 DATA 32,62,39,86,04,B7,42,10,8E,20,00,86,05,34,02,86 ,55
1290 DATA 05,34,02,86,0C,B7,42,0F,E6,80,F7,42,11,34,10,BD ,86
1300 DATA 42,12,35,10,7C,42,0F,6A,E4,26,ED,32,61,86,0C,B7 ,A3
1310 DATA 42,0F,7C,42,10,30,88,3B,6A,E4,26,D3,32,61,39,86 ,AB
```

★ゲームを作ろうとしたが，グラフィックの処理速度が気待していたスピードよりも遅かった。グラフィック・ライブラリーの説名もくわしく書いていない。唯かグラフィック高速ライブラリーを作って。（北海道赤平市・矢倉憲一17才）……【影：誤字多し。】

プレイヤー1（画面左）は[4]と[6]で，プレイヤー2（画面右）は[Z]と[C]でキャラを操作し，ゴールまで先に着いたほうが勝ちです。

プログラムについて

長いプログラムですみません。プログラム本体はあまり大きくないのですが，キャラデータが大きくなってしまいました。

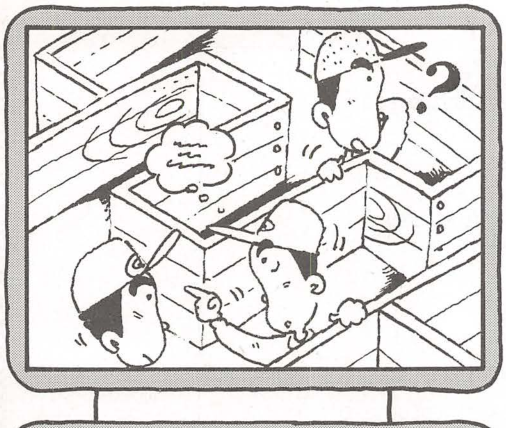
一応プログラムはサブのっとり等をやっているので暇な人は解析してみてください。

```
1320 DATA 12,34,02,BE,42,0A,BF,42,59,8E,42,DD,BF,42,08,FC .5E
1330 DATA 42,59,C3,00,64,FD,42,59,BE,42,08,CE,42,5E,C6,64 .FA :
1340 DATA A6,80,A7,C0,5A,26,F9,BF,42,08,8E,42,43,AD,9F,FB .69
1350 DATA FA,6A,E4,26,DA,32,61,39,49,E5,BF,9C,C0,30,00,0C .99
1360 DATA 09,00,B6,42,10,C6,50,3D,58,49,58,49,58,49,58,49 .E8
1370 DATA F3,42,0E,F3,42,0E,F3,42,0E,F3,42,0E,FD,42,D9,B6 .DA
1380 DATA 42,11,C6,C0,3D,F3,42,0C,FD,42,DB,8E,42,C2,AD,9F .4F
1390 DATA FB,FA,39,10,00,42,4B,00,77,00,00,00,00,3F,59,55 .2F
1400 DATA 54,41,4B,41,2E,53,91,D3,93,C6,A4,00,64,90,00,00 .F7
1410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1470 DATA 00,00,10,00,42,CA,00,13,00,00,00,00,3F,59,55,54 .70
1480 DATA 41,4B,41,2E,53,93,C0,00,90,28,40,C0,30,FE,D3,91 .EB
1490 DATA BE,D3,8F,86,03,34,02,7D,D4,09,86,10,34,02,EC,C1 .B2 :
1500 DATA ED,84,EC,C1,ED,02,30,88,50,6A,E4,26,F1,32,61,30 .3D
1510 DATA 89,3B,00,6A,E4,26,E3,7F,D4,09,32,61,39,00,00,00 .43
1520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF .FD
1600 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF .F0
1610 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF .F0
1620 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF .F0
1630 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF .F0
1640 DATA FF,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,FF,FF,FF .FC
1650 DATA FF,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,6D,B6,DB .FD :
1660 DATA 6D,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,AA,AA,AA .6B
1670 DATA AA,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,FF,FF,FF .A7
1680 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF .F0
1690 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,6D,B6,DB .F1
1700 DATA 6D,FF,FF,FF,FF,77,F7,77,F7,DD,DD,DD,DD,AA,AA,AA .B7
1710 DATA AA,D5,55,D5,55,A2,22,A2,22,88,88,88,88,FF,FF,FF .A3
1720 DATA FF,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,FF,FF,FF .FC
1730 DATA FF,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,6D,B6,DB .FD
1740 DATA 6D,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,AA,AA,AA .6B
1750 DATA AA,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,80,00,00,1F,F8 .C1
1760 DATA 00,00,E0,07,00,03,00,00,C0,0C,00,02,70,30,00,00 .58
1770 DATA AC,40,00,00,56,80,00,00,A7,A0,00,02,57,48,88,88 .BA
1780 DATA AE,3E,30,18,FC,01,20,29,00,00,A0,1E,00,00,40,2C .A4
1790 DATA 00,00,40,14,00,00,40,2C,00,00,40,14,00,00,00,00 .14
1800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
1810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00 :
1820 DATA 00,01,CF,E7,00,00,DF,F6,00,00,5F,F0,00,00,3F,F8 .12
1830 DATA 00,00,3F,F8,00,00,3F,F8,00,00,3F,F8,00,FF,FF,FF .A2
1840 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF .F0
1850 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF .F0
1860 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF .F0
1870 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF .F0
1880 DATA FF,C0,00,00,03,C0,00,00,03,C0,00,00,03,C0,00,00 .08
1890 DATA 03,C0,00,00,03,C0,00,00,03,C0,00,00,03,C0,00,00 .0C
1900 DATA 03,C0,00,00,03,C0,00,00,03,C0,00,00,03,C0,00,00 .0C
1910 DATA 03,C0,00,00,03,C0,00,00,03,FF,FF,FF,FF,00,00,00 .85
1920 DATA 00,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF .E8
1930 DATA FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF .E4
1940 DATA FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF .E4
1950 DATA FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,FC,00,00,00,00,00,00,00 .6E
1960 DATA 00,00,00,00,00,00,FF,FE,00,03,FF,FF,C0,07,FF,FF .C3
1970 DATA C0,07,E0,0F,C0,07,C0,00,00,07,C0,7F,C0,07,C0,7F .89 :
1980 DATA C0,07,C0,0F,C0,07,E0,0F,C0,07,FF,FF,C0,03,FF,FF .D2
1990 DATA 80,00,FF,FE,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .7D
2000 DATA 00,00,1F,F0,00,00,FF,FB,00,03,FF,F6,C0,07,FF,FD .C4
2010 DATA 60,0D,BB,FE,D0,1C,AB,FD,A8,1D,BB,FF,D8,3F,FF,FF .4E
2020 DATA E8,3F,FF,CF,F8,CE,03,8F,F0,07,8F,EB,E0,03,77,77 .8F
2030 DATA 40,00,AA,AA,00,00,11,10,00,00,00,00,00,00,00,00 .B5
2040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
2050 DATA 00,01,98,00,00,00,88,00,00,11,98,00,40,B0,00,00 .BA
2060 DATA E0,F0,00,31,C0,C1,8C,7F,00,00,70,1C,00,00,00,00 .19
2070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF .FD
2080 DATA FF,FF,C0,07,FF,FE,00,00,7F,F8,00,00,1F,F0,00,00 .48
2090 DATA 0F,E1,98,00,07,C0,88,00,03,D1,98,00,43,30,00,00 .B6
2100 DATA E3,30,00,01,C3,C0,00,0F,07,F0,00,08,0F,F8,00,00 .AC
2110 DATA 1F,FE,00,00,FF,FF,C0,07,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00 .DD
2120 DATA 00,00,0F,F8,00,00,DF,FF,00,03,6F,FF,C0,06,BF,FF .DA
2130 DATA E0,0B,7F,DD,B0,15,BF,D5,38,1B,FF,DD,B8,17,FF,FF .9C :
2140 DATA FC,1F,F3,FF,FC,0B,F1,C0,73,07,D7,F1,E0,02,EE,EE .C5
2150 DATA C0,00,55,55,00,00,08,88,00,00,00,00,00,00,00,00 .FA
2160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 .00
2170 DATA 00,00,00,19,80,00,00,11,00,02,00,19,88,07,00,00 .54
2180 DATA 0D,03,8C,00,0F,00,FE,31,83,00,38,0E,00,00,00,00 .A3
2190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF .FD
2200 DATA FF,FF,E0,03,FF,FE,00,00,7F,F8,00,00,1F,F0,00,00 .64
2210 DATA 0F,E0,00,19,87,C0,00,11,03,C2,00,19,8B,C7,00,00 .90
2220 DATA 0C,C3,80,00,0C,E0,F0,00,03,F0,10,00,0F,F8,00,00 .35
2230 DATA 1F,FF,00,00,7F,FF,E0,03,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00 .7A
3000 '
3010 DATA 8E,46,0D,CE,47,8D,86,02,97,00,86,40,34,02,A6,80 .C4
3020 DATA E6,88,3F,A7,C8,40,E7,C0,6A,E4,26,F2,32,61,30,88 .B4
3030 DATA 40,33,C8,40,86,40,E6,80,E7,C0,4A,26,F9,0A,00,26 .E7
3040 DATA D9,39,8E,20,00,86,90,CE,02,02,EF,81,EF,81,4A,26 .F8
3050 DATA F9,B6,50,6C,C6,28,3D,C3,50,6D,1F,01,CE,20,80,86 .2A
3060 DATA 28,34,02,A6,80,C6,08,34,04,5F,44,59,58,E7,C0,6A .EF
3070 DATA E4,26,F6,32,61,6A,E4,26,EA,32,61,39,00,03,04,E2 .A6
3080 DATA 03,C0,40,80,EF,E3,65,02,F8,5F,1E,0D,EC,63,90,9E .BB
3090 DATA 07,40,E0,E5,EF,E3,65,C4,E4,7F,8F,35,E8,03,84,00 .9D
3100 DATA 0A,00,1F,84,E0,F3,03,08,8E,00,00,00,D0,63,98,07 .EB
3110 DATA A0,FC,FF,FF,FF,03,3E,E0,AE,04,7F,00,D0,63,98,07 .BD
3120 DATA A0,30,00,FE,DF,F3,03,08,2E,3C,FC,00,C0,03,1E,02 .F4
3130 DATA 80,1F,00,00,D0,23,CE,CA,9F,C7,FF,FF,DF,E3,20,58 .C8
3140 DATA 0C,80,00,00,C8,E3,BE,7F,F9,7F,F0,3C,C3,03,3E,00 .1C
3150 DATA 01,00,00,00,C7,03,00,01,20,44,70,C9,C0,C3,7F,FF .6A
3160 DATA 01,10,41,C8,CE,C3,00,01,E4,45,02,89,D0,C3,E0,19 .EC
3170 DATA 04,10,46,41,D4,C3,00,C0,21,44,70,09,D6,C3,FF,03 .6B
3180 DATA 08,00,00,00,D0,03,F8,7F,EA,FF,FF,FF,DF,03,00,00 .1B
3190 DATA 0A,00,00,00,C0,03,F8,7F,EA,FF,FF,FF,DF,C3,FF,41 .0D
3200 DATA 02,00,00,00,D0,63,0C,8C,E3,C0,07,38,CF,0B,81,25 .2F
3210 DATA C9,1F,F0,41,C1,6B,AD,71,DC,C1,FD,1F,CD,0B,81,25 .9A
3220 DATA DF,FD,61,30,C8,63,0C,8C,1F,00,0F,83,C3,00,00,00 .A4
```

《リスト2》移植版Peep hole twinのメイン・プログラム・リスト

```
10 '●ooo
20 '●o
30 '●o       [ P e e p  h o l e  t w i n ]
40 '●o
50 '●o   Programed by Yutaka Sano. (Ofuna highscool)
60 '●o              ( H2.10.9 )
70 '●o
80 '●o             For F-BASIC V3.0
90 '●ooo
100 '■ Syoki
110 IF PEEK(&H4000)<>&HBD THEN LOADM"PPm":LOADM"PPm2"
120 COLOR=(5,0):EXEC&H5000:C$=CHR$(17)
130 '■ Title demo.
140 COLOR 7,0:WIDTH40,25:EXEC&H4000
150 LINE(6,2)-(33,21)," ",6,BF
160 FOR I=1 TO 4:COLOR I:PRINT@(210+I,50),&H2350,&H2365,&H2365,&H2370,0,&H2368,&
H236F,&H236C,&H2365,0,&H2374,&H2377,&H2369,&H236E:NEXT
170 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(110+I,95),"Programed by",2,1,1:NEXT
180 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(130+I,105),"YSSM-NET/JPS Yutaka Sano.",2,1,2:NEXT
190 LOCATE 7,18:PRINT C$+"4Hit Round number to Start.";:COLOR 7
200 I$=INPUT$(1):I=VAL(I$):IF I<1 OR I>6 THEN 200
210 POKE &H506C,I-1:EXEC&H4000:EXEC&H5032
220  LOCATE 15,12:PRINT C$+"6  READY  "
230  PLAY "T140V1403L16A04EA05B06CDE4.","T140V1303A2.","T140V1303E2."
240  FOR I=0 TO 1200:NEXT:EXEC&H4000
250 FOR I=&H20BD TO &H21BD STEP 64:POKE I,3:NEXT
260 LOCATE 11,3:PRINT C$+"6· Peep hole twin ·"
270 LOCATE 5,20:PRINT "PLAYER1<4-6>":LOCATE 23,20:PRINT "PLAYER2<Z-C>"
280 '■ Game start
290 EXEC&H4021:IF PEEK(&H18)=0 THEN END
300 IF PEEK(&H18)=1 THEN WON=1 ELSE WON=2
310 '■ GAME END
320 EXEC&H4000:COLOR 6:COLOR=(5,5)
330 LINE(9,6)-(30,17),"",0,BF:LINE(8,5)-(31,18),CHR$(&HFE),5,B
340 LINE(9,6)-(30,17),CHR$(&HFE),1,B
350 LOCATE 13,10:PRINT C$+"3WINNER":LOCATE 16,13:PRINT "PLAYER ";WON:COLOR 7
360 PLAY"T12004S0M5000L12E8.F16GFEF8.G16AGFGGABAG05C2","T12003L4EGFAGB04C8.03G16
C4"
370 FOR I=0 TO 8500:NEXT:I$=INKEY$:RUN
```


★このコーナーがobコーナーでなくて本当に良かった。って意味わかります？影さん。（茨城県取手市・Over Draft）……【影：すいません。私が無知なばかりにたいへんな御迷惑を……つぎからちゃんと英和辞典持参しますんでどうか……。】



エントリー・コード F7-②

FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用

3人の心は一つなのだ

TERARIN Brothers
テラリン ブラザース

寺井　聡

物語

ここ不思議の森には，昔から「戻らずの塔」と呼ばれる塔が建っていました。

この塔は，その名のとおり，一度入ったら二度とでられないという，恐ろしい塔でした。

しかし，この塔を探検したいという3人の兄弟がいました。そう，彼らこそ「テラリン・ブラザーズ」なのです。

ある日，テラリン・ブラザーズは，町の人々が止めるのもきかずに,「戻らずの塔」へ向かいました……。

遊びかた

RUNしたら，まず，テンキーか，ジョイスティックかを選んでください。そうすると，タイトルがでます。スタートか，コンティーニューかを選んでください。コンティーニューは，パスワード式です。

くわしいキャラの操作方法は，第1図を見てください。

サト君が，カギを全部取ると，青の扉が，黄色に変わります。そうしたら，タム君をその黄色の扉に入れれば，面クリアです。つぎの面に行くときは，リターン・キーを押してください。

パスワードは，ゲーム・オーバーのときに，表示されます。全10面で，エンディングです。タイム制なので，時間切れに気をつけてください。

プログラム

面データとパスワード（暗号）データの場所は，REM文を見れば，わかるようになっています。

エンディングには，2画面や，タイル・ペイントを使った中間色，FM音源などを使っています。このエンディングが不用だと思う人は，適当に省いてください。

最後に

このゲームは，3人の移動方向をよく覚えないと，むずかしいかもしれません。音楽は，アンジェラスの曲を，一部使わせてもらいました。

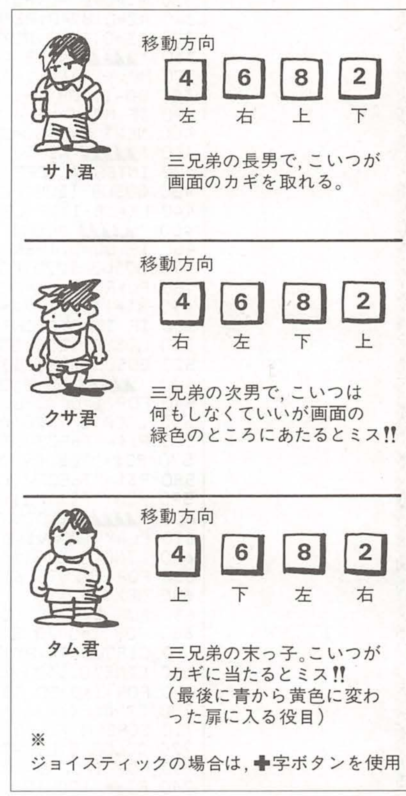
《第1表》変数表

変数	用途
X1,Y1,A1,B1	サト君の座標に使用
X2,Y2,A2,B2	クサ君の座標に使用
X3,Y3,A3,B3	タム君の座標に使用
JY	操作キー選択に使用
RU	ラウンド数
SC	スコア
TM	タイム
MJ$( ), MM$( )	パスワードに使用

あと，書き忘れましたが，TIMEには，インターバル命令を使用しています。

参考

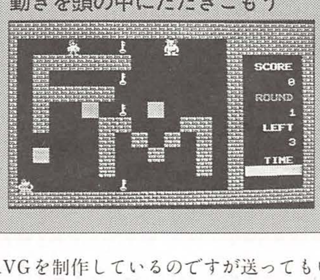
●CHALLENGE! パソコン AVG & RPG V アンジェラスの楽譜



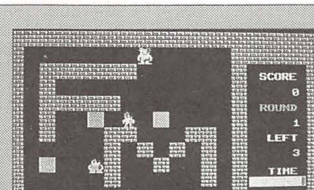
《第1図》キャラクター操作の説明



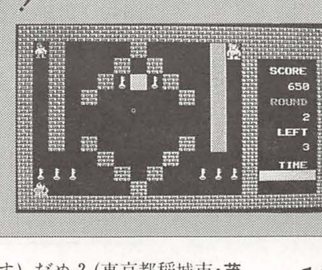
▲《写真1》さあ，キミは3人をうまく動かすことができるかな？パスワード・コンティニューもあるゾ



▼《写真2》1面はFM面だ。まずは第1図とにらめっこして3人の動きを頭の中にたたきこもう



▲《写真3》サト君で鍵を取り，クサ君を緑にふれないようにし，タム君を黄色くなった扉に入れれば1面クリア



▼《写真4》2面。最初の1歩をまちがうといきなりミスになってしまうぞ。全10面をキミは解けるか！

★今，友達とかと協力してAVGを制作しているのですが送ってもいいのかなぁ（ミスティみたいな感じです）。だめ？（東京都稲城市・茂田小山安達17才）……【影：OK, OK, なんでもこーい。ところで，おもしろいんだろうな。ワタシがチェックしてあげよう。】

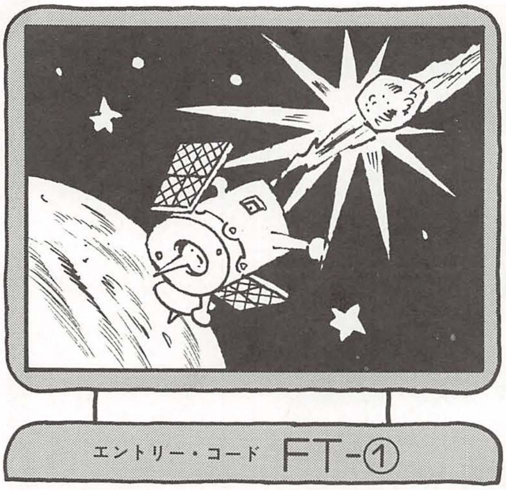
TERARIN Brothersのプログラム・リスト

```
10 '◢◢◢◢◢ ショキ セッテイ
20 CLS:INPUT"1:TENKEY  2:JOYSTICK";JY:IF JY<1 OR JY>2 THEN 20
30 CONSOLE,,,,1:WIDTH40,25:RU=1:SC=0:LE=3:TM=120:GOSUB 890:GOSUB 820
40 '◢◢◢◢◢ メイン
50 INTERVAL 2:ON INTERVAL GOSUB 280:INTERVAL ON
60 IF JY=1 THEN GOSUB 90 ELSE GOSUB 100
70 GOTO 60
80 '◢◢◢◢◢ KEYハンノウ
90 I$=INKEY$:ON INSTR("*4682",I$) GOSUB 130,140,150,160,170:RETURN
100 ST=STICK(1):ON ST GOSUB 160,130,150,130,170,130,140,130
110 IF ST=0 THEN GOSUB 130
120 RETURN
130 A1=0:B1=0:A2=0:B2=0:A3=0:B3=0:RETURN
140 A1=-1:B1= 0:A2= 1:B2= 0:A3= 0:B3=-1:GOSUB 190:RETURN
150 A1= 1:B1= 0:A2=-1:B2= 0:A3= 0:B3= 1:GOSUB 190:RETURN
160 A1= 0:B1=-1:A2= 0:B2= 1:A3=-1:B3= 0:GOSUB 190:RETURN
170 A1= 0:B1= 1:A2= 0:B2=-1:A3= 1:B3= 0:GOSUB 190:RETURN
180 '◢◢◢◢◢ キャラノ サブルーチン
190 M1=MP(X1+A1,Y1+B1):M2=MP(X2+A2,Y2+B2):M3=MP(X3+A3,Y3+B3):GOSUB 870
200 ON M1 GOSUB 330,370,330,330
210 ON M2 GOSUB 340,340,420,340
220 ON M3 GOSUB 350,420,350,460
230 LINE(X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),PSET,0,BF
240 LINE(X2*32,Y2*16)-(X2*32+31,Y2*16+15),PSET,0,BF
250 LINE(X3*32,Y3*16)-(X3*32+31,Y3*16+15),PSET,0,BF
260 X1=X1+A1:Y1=Y1+B1:X2=X2+A2:Y2=Y2+B2:X3=X3+A3:Y3=Y3+B3:GOSUB 820:RETURN
270 '◢◢◢◢◢ TIME
280 INTERVAL OFF:TM=TM-1:IF TM=0 THEN 300
290 LINE(484+TM,150)-(484+TM,158),PSET,2,BF:INTERVAL ON:RETURN
300 GOSUB 1220:FOR I=0 TO 6:SYMBOL(58+I,64),"TIME OVER",5,4,4,0:NEXT I
310 LE=LE-1:INTERVAL OFF:IF LE=0 THEN GOTO 540 ELSE GOTO 490
320 '◢◢◢◢◢ カベノ ハンテイ
330 A1=0:B1=0:RETURN
340 A2=0:B2=0:RETURN
350 A3=0:B3=0:RETURN
360 '◢◢◢◢◢ カギヲ トル
370 MP(X1+A1,Y1+B1)=0:K=K+1:GOSUB 860:IF K=KY(RU-1) THEN 380 ELSE RETURN
380 DO=1:FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 13:BEEP
390 IF MP(X,Y)=4 THEN  LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PSET,6,BF
400 NEXT X,Y:SC=SC+150:GOSUB 1250:RETURN
410 '◢◢◢◢◢ MISS
420 INTERVAL OFF:BEEP1:FOR I=0 TO 2500:NEXT I:BEEP0
430 GOSUB 1220:FOR I=0 TO 6:SYMBOL(64+I,64),"MISS !!",6,4,5,0:NEXT I
440 LE=LE-1:IF LE=0 THEN GOTO 540 ELSE GOTO 490
450 '◢◢◢◢◢ ROUND CLEAR
460 IF DO=0 THEN A3=0:B3=0:RETURN ELSE INTERVAL OFF
470 GOSUB 1220:FOR I=0 TO 5:SYMBOL(58+I,64),"ROUND CLEAR",4,3,2,0:NEXT I
480 RU=RU+1:SC=SC+500:IF RU=11 THEN 610 ELSE IF SC>1000 THEN LE=LE+1
490 X1=1:Y1=1:X2=13:Y2=1:X3=1:Y3=10:K=0:DO=0:TM=120
500 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 510 ELSE 500
510 GOSUB 1220:GOSUB 1230:GOSUB 1240:GOSUB 1260:GOSUB 1280:GOSUB 1300
520 GOSUB 1180:GOSUB  820:GOSUB  130:INTERVAL ON:RETURN
530 '◢◢◢◢◢ GAME OVER
540 FOR I=0 TO 8:SYMBOL(58+I,128),"GAME OVER",5,3,6,0:NEXT I
550 LOCATE 7,20:PRINT"PASS WORD:";MM$(RU-1)
560 P1$="T65O5V13@16L8D2A2E4.FG4F4FEEDEDCD<A1"
570 P2$="T65O5V12@16L4D1&D2<B2B-AA-GF1"
580 P3$="T65O5V11@16L4C2<BBB-A-2GF+FEDC+8<B8>C2"
590 PLAY P1$,P2$,P3$:FOR I=0 TO 25000:NEXT I:RUN
600 '◢◢◢◢◢ ENDING
610 PLAY"T200V14@32O4L16CDEFGAB>C":SCREEN,,1,0:CLS:CONSOLE 19,6,0
620 LINE(0,0)-(639,112),PSET,1,B:PAINT(320,50),&HFF00DBFF00BD,1
630 FOR I=2 TO 6:FOR J=9 TO 10:PUT@A(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),D%,PSET
640 NEXT J,I
650 FOR I=4 TO 12:LINE(304,I*8+3)-(318,I*8+7),PSET,0,BF:NEXT I
660 FOR I=0 TO 5:RX=INT((RND*639)+1):RY=INT((RND*80)+1)
670 CIRCLE(RX,RY),38,7,.1,,,F:NEXT I
680 LINE(0,112)-(639,149),PSET,4,B:PAINT(320,120),&H0018FF0081EE,4
690 FOR I=0 TO 38:LINE(I*16+14,105)-(I*16+16,120),PSET,2,BF
700 CIRCLE(I*16+15,105),9,4,1,,,N:PAINT(I*16+15,105),&H000055,4:NEXT I
710 SCREEN ,,1,1:FOR I=0 TO 5:READ EN$(I),EX(I):FOR J=0 TO 6500:NEXT J
720 COLOR 5:LOCATE EX(I),25:PRINT EN$(I):PRINT:NEXT I
730 FOR I=0 TO 10000:NEXT I:PLAY OFF
740 P1$="T70V12@16O5L4D2B2&BA8B8GED2C2<B1"
750 P2$="L12AB>CDEDC<B>C<BAGAB>CDEDC<B>C<BAGA4R4R2"
760 P3$="T70V11@16O3L4D2E2F2E2D2<B-2B1":P4$="V13@44O3A1A1>REA2"
770 PA$="T70V10@15O3L16DFA>CEFGA<EGB>DEFGA<FA>CDEFGA<EGB>DEFGA"
780 PB$="O3DFA>CEFGA<<B->DFA-B->CDE<<B>DFA-B>DFA-<<EB>G+>DEF+G+B"
790 P5$=PA$+PB$:P6$="L12CDEFGFEDEDC<B>CDEFGFEDEDC<B>C4R4R2"
800 PLAY P1$,P3$,P5$:PLAY P2$,P4$,P6$:GOTO 800
810 '◢◢◢◢◢ キャラノ ヒョウジ
820 PUT@A(X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),A%,PSET
830 PUT@A(X2*32,Y2*16)-(X2*32+31,Y2*16+15),B%,PSET
840 PUT@A(X3*32,Y3*16)-(X3*32+31,Y3*16+15),C%,PSET:RETURN
850 '◢◢◢◢◢ SOUND
860 SOUND 8,16:SOUND 7,62:SOUND 1, 0:SOUND 0,10:SOUND12,20:SOUND13, 0:RETURN
870 SOUND 7,55:SOUND 6,20:SOUND 8,16:SOUND11, 0:SOUND12, 3:SOUND13, 0:RETURN
880 '◢◢◢◢◢ READ DATA 1
890 DIM A%(95),B%(95),C%(95),D%(95),E%(47),F%(31)
900 FOR I=0 TO 95:READ A%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 95:READ B%(I):NEXT I
910 FOR I=0 TO 95:READ C%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 47:READ E%(I):NEXT I
920 FOR I=0 TO 31:READ F%(I):NEXT I:SCREEN7,0,0,0
930 FOR I=0 TO 1:PUT@A(0,I*8)-(31,I*8+7),E%,PSET:NEXT I
940 GET@A(0,0)-(31,15),D%,G
```


★ボクの家には1局しか映らないテレビと、その1局だけ映らないテレビがあります。どうしましょう？（福岡市・PACER18才）……【つぐ美：お互いの足りないところを補なうことはとてもいいことです。とりあえず髪を切ってみるのもいいかもしれません。】

```
950 '◢◢◢◢◢ READ DATA 2
960 DIM M$(9,9),MP(14,11),KY(9),MJ$(9),MM$(9),EN$(5),EX(5)
970 FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 4:READ M$(X,Y):NEXT X,Y
980 FOR Y=0 TO 9:FOR X=5 TO 9:READ M$(X,Y):NEXT X,Y
990 FOR I=0 TO 9:READ KY(I):NEXT I:FOR I=0 TO 9:READ MJ$(I):NEXT I
1000 FOR I=0 TO 9:FOR J=1 TO 6:MO=ASC(MID$(MJ$(I),J,1))
1010 MM$(I)=MM$(I)+CHR$(MO+1):NEXT J,I
1020 '◢◢◢◢◢ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ 1
1030 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 19
1040 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),D%,PSET:NEXT X,Y
1050 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 14:MP(X,Y)=1:NEXT X,Y
1060 GOSUB 1220:GOSUB 1230:GOSUB 1240:GOSUB 1260:GOSUB 1280:GOSUB 1300
1070 '◢◢◢◢◢ ﾀｲﾄﾙ
1080 FOR I=1 TO 7:SYMBOL(58+I,32),"TERARIN",4,3,1,0:NEXT I
1090 SYMBOL(300,39),"Brothers",2,2,5,0:SYMBOL(320,64),"1990 (C)TERARIN",1,1,7,0
1100 X1=3:Y1=7:X2=7:Y2=7:X3=11:Y3=7:GOSUB 820:SCREEN7,7,0,0
1110 LOCATE 3,19:INPUT"1:START  2:CONTINUE";IN:IF IN<1 OR IN>2 THEN 1110
1120 IF IN=1 THEN 1160
1130 LOCATE 5,20:INPUT"PASS WORD:";IN$
1140 FOR I=0 TO 9:IF IN$=MM$(I) THEN RU=I+1:GOSUB 1270:GOTO 1160
1150 NEXT I:BEEP:GOTO 1130
1160 X1=1:Y1=1:X2=13:Y2=1:X3=1:Y3=10:K=0:DO=0:GOSUB 1220
1170 '◢◢◢◢◢ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ 2
1180 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 13:MP(X,Y)=VAL(MID$(M$(RU-1,Y-1),X,1))
1190 ON MP(X,Y) GOSUB 1330,1340,1350,1360
1200 NEXT X,Y:RETURN
1210 '◢◢◢◢◢ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ 1
1220 LINE( 32,16)-(447,175),PSET,0,BF:RETURN
1230 LINE(480,32)-(607,175),PSET,0,BF:RETURN
1240 FOR I=1 TO 4:SYMBOL(504+I, 40),"SCORE",2,1,6,0:NEXT I
1250 LOCATE 33, 7:PRINTUSING"####";SC:RETURN
1260 FOR I=1 TO 4:SYMBOL(504+I, 72),"ROUND",2,1,2,0:NEXT I
1270 LOCATE 35,11:PRINTUSING  "##";RU:RETURN
1280 FOR I=1 TO 4:SYMBOL(520+I,104), "LEFT",2,1,5,0:NEXT I
1290 LOCATE 35,15:PRINTUSING  "##";LE:RETURN
1300 FOR I=1 TO 4:SYMBOL(520+I,140), "TIME",2,1,1,0:NEXT I
1310 LINE(484,149)-(604,159),PSET,6,BF:RETURN
1320 '◢◢◢◢◢ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ 2
1330 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),D%,PSET  :RETURN
1340 PUT@ (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),F%,PSET,6:RETURN
1350 LINE (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PSET,4,BF:RETURN
1360 LINE (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PSET,1,BF:RETURN
1370 '◢◢◢◢◢ ｷｬﾗｸﾀｰDATA
1380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,126,32256,1023,-10304,4031,-10768,63
1390 DATA -11264,63,-1024,62,31744,116,14848,116,14848,340,10880,30,26624
1400 DATA 255,-21760,511,-21888,511,-21888,511,-5504,497,-29056,63,-1024,127
1410 DATA -512,1023,-10304,4031,-10768,1983,-10784,1920,480,0,0,0,0,0,0,340
1420 DATA 10880,0,0,0,0,0,0,1,-32768,7,-8192,113,-29184,63,-1024,127,-512,1023
1430 DATA -10304,4031,-10768,1983,-10784,1920,480,0,0,0,0,0,0,340,10880
1440 DATA 2032,2720,511,-1408,4095,31408,501,21120,453,16512,341,21760,320,1280
1450 DATA 1525,22352,5493,24400,5375,-236,5375,-236,5120,20,1024,16,168,10752
1460 DATA 42,10752,8190,32760,0,0,0,0,1,-32768,31,-2048,71,-7680,511,-128,511
1470 DATA -128,3871,-1808,8079,-3592,15360,60,15360,60,15360,60,7168,56,252
1480 DATA 16128,126,32256,8190,32760,0,0,0,0,1,-32768,31,-2048,71,-7680,511
1490 DATA -128,480,1920,3935,-528,8159,-2568,15445,21820,15445,21820,15615
1500 DATA -10948,7678,21944,252,16128,126,32256,8190,32760
1510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1365,21856,1366,21856
1520 DATA 0,0,8190,32760,0,0,31,-22528,255,-21760,511,-21888,483,-14720,511
1530 DATA -128,255,-256,3615,-1936,14336,28,30720,30,30720,30,14336,28,1365
1540 DATA 21856,1366,21856,2046,32736,2730,10920,0,0,0,0,0,0,1,-32768,99,-14848
1550 DATA 511,-128,255,-256,4095,-272,16383,-324,31743,-1314,32767,-1346,16383
1560 DATA -1348,1365,21856,1366,21856,2046,32736,2730,10920
1570 DATA 2,2,2,2,2,2,0,0,512,512,512,512,512,512,0,0,32766,32766,32766,32766
1580 DATA 32766,32766,0,0,-385,-385,-385,-385,-385,-385,0,0,32766,32766,14,14
1590 DATA 14,14,0,0,-385,-385,3584,3584,3584,3584,0,0
1600 DATA 0,0,0,0,3,-16384,3,-2048,3,-16384,3,-2048,3,-4096,3,-16384,3,-16384
1610 DATA 3,-16384,15,-4096,63,-1024,48,3072,15,-4096,0,0,0,0
1620 '     -- ROUND 1 -- -- ROUND 2 -- -- ROUND 3 -- -- ROUND 4 -- -- ROUND 5 --
1630 DATA 0000002000000,0100001000030,0300000000020,0000030000000,0200333330030
1640 DATA 0111111000000,0100010100030,0111112111110,2200010120033,0010003000100
1650 DATA 0100002000000,0100124210030,0100013100010,0000110101000,0003003003000
1660 DATA 0111110000000,0101000001030,0000013000010,0001010100100,0000100010000
1670 DATA 0100302030000,0100000000030,0000103000100,0010024200010,3000030300003
1680 DATA 0100011000110,0100000000030,0000103000100,0100010100100,3000030300003
1690 DATA 0000010101010,0101000001030,0001003001000,0010010101000,0000300030000
1700 DATA 0400010010010,0000100010000,2001002001003,0001010110000,0001003001000
1710 DATA 0000010000010,2220010100222,0000033300000,3300210100022,0020003000300
1720 DATA 0000002000000,0000001000000,0200004000030,0000000200000,0100224220010
1730 '     -- ROUND 6 -- -- ROUND 7 -- -- ROUND 8 -- -- ROUND 9 -- -- ROUND10 --
1740 DATA 0000000000000,0100000000000,0000000000000,0000000000030,0000000000000
1750 DATA 0131310131310,0301313131310,0121212121210,0133333333000,2313131313100
1760 DATA 0300000300100,0101000000010,0232323232320,0102222243033,0120202020003
1770 DATA 0300100320100,0301011111010,0000000000000,0103333333000,0033333333300
1780 DATA 0320100300100,0101010041010,0121212121210,0100003000300,0102020202030
1790 DATA 0300100302100,0301002021010,0232323232320,0100300030000,0141111111000
1800 DATA 0302100300100,0101313131010,0000000000000,0111111111110,0020202020203
1810 DATA 0300100300000,0300000000010,0121212121210,0020202020200,0132020202300
1820 DATA 0131314131310,0131313131310,0232323232320,0232323232320,2131313131300
1830 DATA 0200000000020,0200000000020,0000004000000,0000000000000,0000002000000
1840 '◢◢◢◢◢ ｿﾉﾀﾉ DATA (1850ｷﾞｮｳﾊ PASS WORD DATA)
1850 DATA 4,8,5,9,6,6,4,33,16,20
1860 DATA @@@@@A,@A@A@A,@BA@BA,@ABCAB,@ACBDC,@DBCEA,FEABCD,BCEDGF,CFHDGE,DEFIHG
1870 DATA "You are all round clear!!",7,"Thank you and see you again.",5
1880 DATA "1990 Program by",12,"Satoshi terai",13
1890 DATA "―― TERARIN SOFT ――",8,"――― THE  END ―――",9
1900 '◢◢◢◢◢ 1990年(C) TERARIN SOFT  Program By S.Terai for FM77AVｼﾘｰｽﾞ"
```

★残りの欄があまったんであとヨロシク。（福島県いわき市・根本武宏17才）……【影：ウキーウキーウキーウキー。つぐ美：ワキャ？影：ウッキー。つぐ美：ワキャワキャ。影：ウキキキー。つぐ美：ウキウキ……。編：本当にヨロシクしちゃいました…。】



FM TOWNS(メモリ2MB以上・F-BASIC 386 V1.1 L20)用

隕石から地球を守るのだっ！

METEO（メテオ） BLASTER（ブラスター）

室永　敏郎

STORY

ある日突然，隕石が地球に向かっていることがわかった。このままでは危険だ。しかしこういうこともあろうかと，超衛星軌道ビーム砲＝メテオ・ブラスターを用意してあったのだ。これは軌道内なら亜光速で移動しハイパワーな攻撃のできる，優(すぐ)れ物だ。

かくして，これで隕石を撃滅することになった（シューティング・ゲームだす）。

遊びかた

マウスで隕石にカーソルを合わせて，ボタンを押すと，衛星からカーソルに向かって弾がでます。見事当たれば，隕石は壊れますが，白い隕石は2発当てて破壊しなければなりません。壊し損ねて地球に当たってしまうと，ダメージを受けてしまいます。ダメージが一定量たまると哀れ地球は木っ端微塵(こっぱみじん)です。

そうならずに，ある一定数隕石を破壊するとラウンド・クリアです。ラウンドは全10面で，それを見事全部クリアすると感動の（歯が浮く？）エンディングを見ることができます。

《第1表》変数表

変数	内容
HISCORE&	ハイスコア
SCORE&	スコア
ROUND	面数
DMG	地球のダメージ
STX, STY	自機の座標
CX, CY	地球の座標
S__MAX, SHOT	弾の最大と数
M__MAX, METEO	隕石の最大と数
METEO__C	隕石の登場数
PACE__C	登場間隔とカウンター
MX&MY(n)	弾と隕石の座標
MF(n)	弾と隕石のフラグ
PAR, MTP(n)	隕石種の確率と種
SPEED	隕石速度の確率
MSP&MSC(n)	隕石の速度とカウンター
MDX&MDY&MSX&MSY(n)	DDA移動のデルタXYと符号XY
ME&MSL(n)	DDA移動の余りとセレクター

プログラム

このプログラムは，CDをBGMとして利用するのでF-BASIC386V1.1L20のCDか，TownsシステムソフトウェアV1.1L20のCDをセットしてください。

また，システムCDをセットしたときのほうが，ナイスな効果音と音楽でゲームをプレイすることができます。

プログラムのほうは少々長いですが，がんばって打ち込んでください。プログラムの勉強のため，プログラムの流れに沿って打ち込むと良いでしょう。打ち込みを中断してもいつでも実行できますしね（中断したところは，ENDかSTOPを入れておくこと）。そして，このプログラムにはシューティング・ゲーム特有のルーチンを結構持っているので解析してみてください。

話は変わりますが，SE（効果音）がF-BASICの386のCDに入ってないのはなぜでしょうか。

プログラム改造のアドバイス

1150行の変数S__MAXは，弾の連射数で，最大16までで変更してみてください。数を大きくすると簡単なゲームになります。同じ行の変数M__MAXは，画面上の最大隕石数で，同じく最大16まで変更できます。数を大きくするとゲームがむずかしくなると思います。また，上記の変数を大きくするとゲームが遅くなるので注意してください。

1400行から3行は面ごとのレベル設定ですので，変数表を見ながらゲームの難易度を調整してみてください。

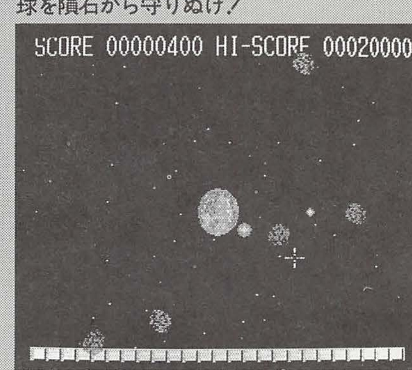
◉参考文献

- 昔のBEEPのギャラクティック・プロテクターの記事の記憶。
- アスキー，入門グラフィックスのDDAによる直線補間のページ。

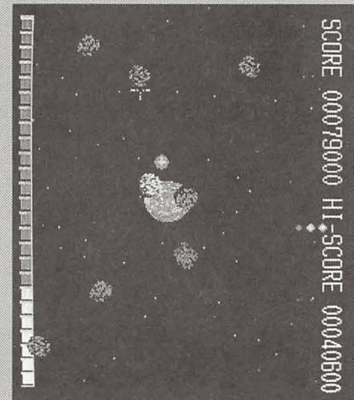


▲《写真1》タイトル画面。マウス専用ゲームだ。システムソフトウェアV1.1L20のCDに入れ変えると

▼《写真2》うおぉ！さすがCDサウンド！すごいぜ。メテオブラスターで地球を隕石から守りぬけ！



★僕はファミコンがきらいです。だいたい，キーボードがないことがきらいだ。ソフトばっかし買わせようとするずうずうしい会社の考え。ところでOFコーナーってどこにあるのだっ。（愛知県半田市・小栗守雄13才）……【影：……という意見もある。】



▲《写真3》2面以降は白い隕石がでてくるゾ。うー，ふせぎきれん，ああ地球があ…

▼《写真4》ドゴーン！ゲーム・オーバー。あわれ地球は宇宙のチリに。ちゃんちゃん♪



METEO BLASTERのプログラム・リスト

```
1000 '
1010 '  M E T E O   B L A S T E R  (For F-BASIC386 V1.1 L20)
1020 '     Copy-right and Programed by Tosirou Muronaga.(1990/09/12)
1030 '
1040 '*** 初期設定 ***
1050 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:COLOR 7,0,7,0:SCREEN@ 1:CLS
1060 CD PAUSE:MOUSE 0:MOUSE 4,32,16,287,223
1070 DIM MX(31),MY(31),MDX(31),MDY(31),MSX(31),MSY(31),ME(31),MSL(31)
1080 DIM MF(31),MTP(31),MSC(31),MSP(31),TURN(3),CLR_BUF(76799),CDI(8)
1090 CDINF CDI:F=0:FOR I=1 TO 5:READ C:F=F OR(CDI(I)<>C):NEXT
1100 DATA 3,48,34,74,21:SYS_D=NOT F:SE=SYS_D
1110 IF NOT SYS_D THEN LOCATE 10,11:PRINT "システムCDに、セットしなおし
て実行した方が、より楽しめます。":FOR I=0 TO 20000:NEXT
1120 LOCATE 25,13:PRINT "データを読み込んでいます。"
1130 FOR I=0 TO 3:READ TURN(I):NEXT:DATA 0,6,3,5
1140 GOSUB *READ_PAT:GOSUB *LOAD_SE
1150 STX=0:STY=0:CX=30:CY=30:M_MAX=8:S_MAX=2:PI!=3.14159!:HISCORE&=20000
1160 '*** 基本画面 ***
1170 OFS=32:SPRITE ON:SPRITE SCREEN(OFS,0)
1180 FOR I=0 TO 100
1190  A=INT(RND*256):PSET(INT(RND*256)+32,INT(RND*208)+16),[A,A,A]
1200 NEXT:LINE(38,216)-STEP(251,7),PSET,1,BF:A=192:B=64
1210 FOR I=0 TO 24:X=I*10+40:LINE(X,216)-STEP(8,7),PSET,[A,A,A],B
1220  LINE(X+1,217)-STEP(7,6),PSET,[B,B,B],B:NEXT
1230 SYMBOL( 40,10),"SCORE",1,1,7:X=88:S&=SCORE&:GOSUB *SCORE
1240 SYMBOL(160,10),"HI-SCORE",1,1,7:X=232:S&=HISCORE&:GOSUB *SCORE
1250 DEF SPRITE 1,32,(CX*4-8,CY*4-8),0,2,2,,1:DEF SPRITE 1,36,(0,0),5,...,1

1260 FOR I=0 TO 31:DEF SPRITE 1,I,(0,0),6:NEXT
1270 '*** タイトル表示 ***
1280 *TITLE:DMG=0:GOSUB *PUT_DMG:SPRITE 0,32,1
1290 IF SYS_D THEN CD PLAY 18 ELSE CD PLAY 6
1300 GET@A(0,0)-(319,239),CLR_BUF:FT=0:SC=7:MSG$=AKCNV$("METEO BLASTER")
1310 BL=0:SYMBOL(56,72),MSG$,1,2,2,,,3:SYMBOL(56,72),MSG$,1,2,7,,,1
1320 WT=-1:X=72:Y=160:CL=6:MSG$="CLICK BUTTON TO START!":GOSUB *MSG_WAIT
1330 PUT@A(0,0)-(319,239),CLR_BUF:SCORE&=0:ROUND=1
1340 '*** ゲームメインルーチン ***
1350 *ROUND_START:CD PAUSE:X=88:S&=SCORE&:GOSUB *SCORE:CL=1:WT=6:FT=9
1360 MX=CX*4+40:MY=(CY-16)*4+8:X=MX:Y=MY:GOSUB *SAT_MOVE:SPRITE 0,36,1
1370 X=124:Y=150:MSG$="ROUND "+RIGHT$("  "+STR$(ROUND),3):GOSUB *MSG_WAIT
1380 TRG=MOUSE(3,0):MOUSE 1,MX,MY,1
1390 IF SYS_D THEN CD PLAY 19 ELSE CD PLAY 4
1400 LV=(ROUND-1)*1:N=INT(60-LV*5):METEO_C=100-(N AND N>0)
1410 N=INT(6-LV/2.5!):SPEED=(N AND N>0)+1
1420 N=INT(6-LV/2.5!):PACE=(N AND N>0)+2:N=INT(100-LV*8):PAR=(N AND N>0)
1430 METEO=0:SHOT=0:PACE_C=10:FOR I=0 TO 31:MF(I)=0:NEXT
1440 WHILE DMG<25 AND METEO_C+METEO>0
1450  X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1):TRG=(MOUSE(3,0)>0):GOSUB *SAT_MOVE
1460  IF SHOT<S_MAX AND TRG=-1 THEN GOSUB *SHOT_SET
1470  IF SHOT THEN GOSUB *SHOT_MOVE
1480  PACE_C=PACE_C-1:IF PACE_C<=0 AND METEO_C>0 THEN GOSUB *METEO_SET
1490  MUL=1:FOR MN=0 TO M_MAX-1:GOSUB *METEO_MOVE:NEXT
1500 WEND:IF DMG>24 THEN PLAY OFF
1510 CD PAUSE:MOUSE 1,,,0:FOR I=0 TO 4000:NEXT
1520 FOR I=0 TO 31:SPRITE 0,I,0:NEXT:IF DMG>24 THEN *THE_END
1530 *ROUND_CLEAR:IF ROUND=10 THEN *COMPLETE
1540 ROUND=ROUND+1:IF SYS_D THEN CD PLAY 7 ELSE CD PLAY 8
1550 BL=0:WT=45:X=116:Y=80:CL=2:MSG$="ROUND CLEAR":GOSUB *MSG_WAIT
1560 DMG=DMG-5:DMG=DMG AND DMG>0:GOSUB *PUT_DMG:GOTO *ROUND_START
1570 '*** ゲーム終了 ***
1580 *COMPLETE:SPRITE 0,36,0:GET@A(0,0)-(319,239),CLR_BUF
1590 FOR I=0 TO 8000:NEXT:IF SYS_D THEN CD PLAY 17 ELSE CD PLAY 11
1600 FOR Y=1 TO 72:SPRITE TIME:SPRITE 6,32,0,-1:NEXT:GOSUB *WAIT
1610 SYMBOL(32, 80)," 突如として隕石群がやんだ。すべて",1,1,7:GOSUB *WAIT

1620 SYMBOL(32,100),"が終わり、私たちのして来たことはす",1,1,7:GOSUB *WAIT

1630 SYMBOL(32,120),"でに過去のものとなった。これからは",1,1,7:GOSUB *WAIT

1640 SYMBOL(32,140),"地球の復興をしていかなれればならな",1,1,7:GOSUB *WAIT

1650 SYMBOL(32,160),"い。明日のために。",1,1,7:GOSUB *WAIT
1660 SYMBOL(32,188),"       T H E   E N D",1,1,7
1670 CDI(1)=1:WHILE CDI(1):CDSTAT CDI:WEND:PUT@A(0,0)-(319,239),CLR_BUF
1680 SPRITE 0,32,0:SPRITE 6,32,0,72:GOTO *GAME_OVER
1690 *WAIT:FOR I=0 TO 20000:NEXT:RETURN
1700 *THE_END:GOSUB *BOMB2:SPRITE 0,36,0
1710 FOR I=0 TO 160 STEP 10
1720  SPRITE TIME:SPRITE 2,32,0:CIRCLE(CX*4+40,CY*4+8),I,7,....,XOR
1730  SPRITE TIME:SPRITE 2,32,1:CIRCLE(CX*4+40,CY*4+8),I,7,....,XOR
1740 NEXT:SPRITE 0,32,0
1750 *GAME_OVER:BL=0:IF SYS_D THEN CD PLAY 9 ELSE CD PLAY 9
1760 IF SCORE&>HISCORE& THEN HISCORE&=SCORE&:S&=SCORE&:X=232:GOSUB *SCORE
1770 WT=50:CL=2:X=124:Y=120:MSG$="GAME OVER":GOSUB *MSG_WAIT:GOTO *TITLE
1780 '*** 隕石移動 ***
1790 *METEO_SET:MN=SEARCH(MF,0):IF MN<0 OR MN>=M_MAX THEN RETURN
1800 METEO_C=METEO_C-1:PACE_C=PACE:PT=6:N=MN:S=INT(RND*2):S1=INT(RND*2)
1810 METEO=METEO+1:MTP(N)=1-(INT(RND*100)>PAR):MF(N)=-MTP(N):PC=MTP(N)-1
1820 SX=(INT(RND*64)AND(S=0))+(S1*63 AND(S=1)):MX(N)=SX:DX=CX-SX
1830 SY=(INT(RND*56)+4 AND(S=1))+(S1*55+4 AND(S=0)):MY(N)=SY:DY=CY-SY
1840 MSP(N)=1+INT(RND*SPEED):GOTO *DDA_SET
1850 *METEO_MOVE:IF MF(MN)>=0 THEN *NO_METEO
1860 N=MN:MSC(N)=MSC(N)+1:IF MSC(N)MOD MSP(N)=0 THEN GOSUB *DDA_MOVE
1870 X=MX(N):Y=MY(N):IF X=CX AND Y=CY THEN *CRUSH_EARTH
1880 FOR SN=0 TO S_MAX-1:N=16+SN:XE=MX(N)-X:YE=MY(N)-Y
1890  IF MF(N) AND -3<XE AND XE<3 AND -3<YE AND YE<3 THEN *BREAK_METEO
1900 NEXT:RETURN
1910 *NO_METEO:IF MF(MN)=<0 THEN RETURN
1920 F=MF(MN)-1:SPRITE 0,MN,F AND 1:MF(MN)=F:IF F=0 THEN METEO=METEO-1
1930 RETURN
1940 '*** 弾移動 ***
1950 *SHOT_SET:GOSUB *SHOT1:N=SEARCH(MF,0,16):PT=4:PC=1:SHOT=SHOT+1
1960 MX(N)=X:MY(N)=Y:DX=X-CX:DY=Y-CY:MSP(N)=1:MF(N)=-1:GOTO *DDA_SET
1970 *SHOT_MOVE:MUL=2
1980  FOR SN=0 TO S_MAX-1:N=16+SN:ON -MF(N) GOSUB *SHOT_MOVE1:NEXT:RETURN
1990 *SHOT_MOVE1:GOSUB *DDA_MOVE:X=MX(N):Y=MY(N)
2000 ON -(X<0 OR X>63 OR Y<4 OR Y>59) GOTO *ERS_SHOT:RETURN
```

★プルル～～ッ，プルル～～ッ。ガシャッ「お，おれだ！助けてくれ!!か，影のヤローが……ウワァァァァァァァァァ」プツッ，プープープープープープー……。（山形市・つぐ美さんてス・テ・キ！16才）……【編：2，3日いないと思ったら，山形にいたんですか。】

```
2010 '*** ＤＤＡ移動（全方向移動）ルーチン ***
2020 *DDA_SET:MSX(N)=SGN(DX):MSY(N)=SGN(DY)
2030 MDX(N)=ABS(DX):MDY(N)=ABS(DY):MSL(N)=MDY(N)>MDX(N):ME(N)=0:MSC(N)=0
2040 DEF SPRITE 1,N,(MX(N)*4,MY(N)*4),PT,,,,PC:SPRITE 0,N,1:RETURN
2050 *DDA_MOVE:E=ME(N):XE=MSX(N)*MUL:YE=MSY(N)*MUL
2060 IF MSL(N) THEN E=E-MDX(N):XE=XE AND E<0:E=E+(MDY(N)AND E<0) ELSE E=E-
MDY(N):YE=YE AND E<0:E=E+(MDX(N)AND E<0)
2070 ME(N)=E:MX(N)=MX(N)+XE:MY(N)=MY(N)+YE:SPRITE 6,N,XE*4,YE*4
2080 SPRITE 3,N,TURN((MSC(N)¥MSP(N))MOD 4)
2090 RETURN
2100 '*** 自機移動 ***
2110 *SAT_MOVE:DX=X-OFS-CX*4-8:DY=Y-CY*4-8
2120 IF DX=0 THEN DIO!=PI!/2-(DY<0)*PI! ELSE DIO!=ATN(DY/DX):DIO!=DIO!-(DX
<0 AND DY>0)*PI!+(DX<0 AND DY=<0)*PI!
2130 X=CX+COS(DIO!)*6:Y=CY+SIN(DIO!)*6
2140 SPRITE 6,36,(X-STX)*4,(Y-STY)*4:STX=X:STY=Y:RETURN
2150 '*** 隕石・地球破壊 ***
2160 *BREAK_METEO:MF(MN)=MF(MN)+1
2170 IF MF(MN)<0 THEN PLAY "@11402V15C16":GOTO *ERS_SHOT
2180 MF(MN)=5:GOSUB *NO_METEO:GOSUB *BOMB1:S=6-MSP(MN)
2190 SCORE&=SCORE&+MTP(MN)*((S AND S>0)+1)*100:S&=SCORE&:X=88:GOSUB *SCORE

2200 *ERS_SHOT:MF(16+SN)=0:SHOT=SHOT-1:SPRITE 0,16+SN,0:RETURN
2210 *CRUSH_EARTH:MF(N)=0:SPRITE 0,N,0:GOSUB *BOMB2
2220 D=MTP(N)*2:IF DMG+D>24 THEN *DAMEGE
2230 FOR I=1 TO 13:XE=INT(RND*3)-1:YE=INT(RND*3)-1
2240  SPRITE TIME:SPRITE 2,32,0:SPRITE 6,32, XE, YE
2250  SPRITE TIME:SPRITE 2,32,1:SPRITE 6,32,-XE,-YE
2260 NEXT:METEO=METEO-1
2270 *DAMEGE:PLAY "O5@77V8E8":DMGO=DMG:DMG=DMG+D:IF DMG>25 THEN DMG=25
2280 FOR I=DMGO+(DMGO>0) TO DMG-1
2290  LINE(I*10+41,217)-STEP(6,5),PSET,[72,255,32],BF:NEXT:RETURN
2300 *PUT_DMG:FOR I=0 TO 24:LINE(I*10+41,217)-STEP(6,5),PSET,2-(I>=DMG)*5,
BF:NEXT:RETURN
2310 *SCORE:MSG$=RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(S&),2),8)
2320 SYMBOL(X,10),MSG$,1,1,7,,OPAQUE:RETURN
2330 '*** メッセージ出力 ***
2340 *MSG_WAIT:X1=LEN(MSG$)*8+1:SIZE&=X1*16:DIM BUF1(SIZE&*2)
2350 F=0:F1=BL:TRG=0:X1=X+X1-1:Y1=Y+15:GET@A(X,Y)-(X1,Y1),BUF1
2360 COLOR ,7:SYMBOL(X,Y),MSG$,1,1,CL,,,FT:GET@A(X,Y)-(X1,Y1),BUF1,SIZE&
2370 WHILE TRG=0 AND WT<>0:WT=WT+(WT>0)
2380  I=200:F=NOT F:PUT@A(X,Y)-(X1,Y1),BUF1,,,,,SIZE& AND (F OR F1)
2390  WHILE TRG=0 AND I>0:TRG=MOUSE(2,0)+MOUSE(2,1)*2:I=I-1:WEND
2400 WEND:IF F THEN 2380 ELSE IF F1 THEN F1=0:GOTO 2380
2410 ERASE BUF1:COLOR ,0:RETURN
2420 '*** 効果音読み込み・出力 ***
2430 *LOAD_SE:IF SE=0 THEN RETURN
2440 DIR$="Q:¥FJ¥SE¥WAR¥":DIM BOMB1(11966),BOMB2(29939),SHOT1(11813)
2450 LOAD@ DIR$+"BOMB_1.SND",BOMB1:LOAD@ DIR$+"BOMB_2.SND",BOMB2:RETURN
2460 *BOMB1:IF SE THEN PCMPLAY BOMB1,64 ELSE PLAY "@11403C4"
2470 RETURN
2480 *BOMB2:IF SE THEN PCMPLAY BOMB2,127 ELSE PLAY OFF:PLAY "@6703C4"
2490 RETURN
2500 *SHOT1:PLAY "@205V13F32":RETURN
2510 '*** パターン読み込み ***
2520 *READ_PAT:DIM A(256),MS$(1):RESTORE *READ_PAT:DEF SPRITE 99,0
2530 DEF FNVAL&(X,S)=VAL("&H"+MID$(A$,X*S+1,S))
2540 DEF FNINT(X&)=X&-(65536 AND X&>32767)
2550 GOSUB *RD_C:C$=B$:GOSUB *RD_C:MOUSE 2,C$,B$,7,7
2560 FOR I=0 TO 1:J=0:GOSUB *RD_DT:DEF SPRITE 2,I,A:NEXT
2570 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 3:GOSUB *RD_DT:NEXT:DEF SPRITE 0,I,A,0:NEXT
2580 RETURN
2590 *RD_DT:READ A$:FOR K=0 TO 15:A(J*16+K)=FNINT(FNVAL&(K,4)):NEXT:RETURN

2600 *RD_C:READ A$:B$="":FOR K=0 TO 31:B$=B$+CHR$(FNVAL&(K,2)):NEXT:RETURN
```

```
2610 'マウスカーソルパターン
2620 DATA FFFFEFFFEFFFEFFFEFFFFFFF8383FFFFFEFFFEFFFEFFFEFFFFFFFFFF

2630 DATA 00000100010001000000010000007 45C00000100000001000100010000000000

2640 'パレットパターン×2
2650 DATA 0000016009C012601AA0232027802FC0010003402F6000000000000000000000

2660 DATA 000021682DCB467152B463386F9B77DD0006001E4AC000000000000000000000

2670 '16色スプライトパターン（地球×4、弾×1、自機×1、隕石×1）
2680 DATA 0000000000008888000000000888064480000800048888AA4400008800AA88AAAA

2690 DATA 0000888066A866AA00008888A6AAAAAA8000A888AA6AAAA68800A8886AAA969A

2700 DATA 8800AA886AAA99A688806A88A66AA9AA8880AA88AAAA96AA8880AA88AA6A999A

2710 DATA 8888AAA89A6A9A998888AA689A99A9A988886AA899A99AA988886AA8A9A9A999

2720 DATA 44440000000000004464044400000000A9A9999A000900006AAAA99009A0000

2730 DATA 9AA69A69099A0000999AAA969A99000069A66969AAAA0009999A69999A66009A

2740 DATA 999A9696AA96009699999969AAA6099999999699AA69099969996999 6A690999

2750 DATA 66999999A96699699999999999A999999999999999699999999999996669996AA

2760 DATA 8888AAA86AA9A99888889AA8669999A888869A8669999A988889A9869669996

2770 DATA 8880AA8866669696880AA889669A6968880AA886699699988009A886999AAA9

2780 DATA 8800A8886696AAA980009888969AAAA00008888999AA6600008880999 89999

2790 DATA 00008800998896690000800048889944000000008880444800000000080008888

2800 DATA 66999996 96999AAA99999999699A6AA9999999996999AAA6966996999 69AA9A

2810 DATA 999699699969AA96999A9999A6690AAA99AA9996A69909A969AA69969AA9009A

2820 DATA 96A69699A6A9009A996A6969AA990009969696699AA900009999999909660000

2830 DATA 6669999600990000669944990004000046660444000000004440000000000000

2840 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000

2850 DATA 0000000000000000000300000030000000053000035000000007530035700000

2860 DATA 0000753003570000000053000035000000003000000300000000000000000000

2870 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000

2880 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000003000000300000

2890 DATA 00009330033900000000549339450000000006A4334A6000030007659956 70003

2900 DATA 300076599567000300006A4334A60000000005493394500000000933003390000

2910 DATA 0000300000030000000000000000000000000000000000000000000000000000

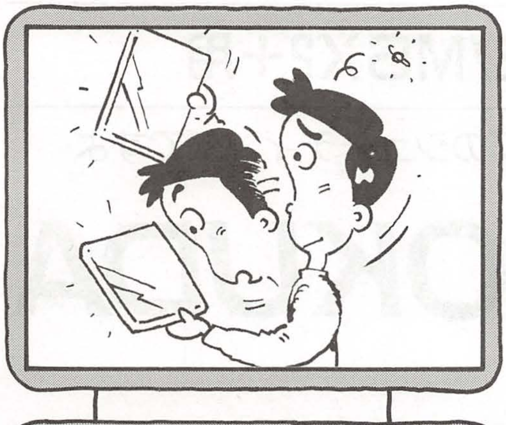
2920 DATA 0000111011110002000022212212001111007112742500414200622114770416

2930 DATA 1210215221444411421172212542744472216614745227257422574477527575

2940 DATA 5711447714545375572014754747377177207154775737414420715444740241

2950 DATA 7400775271420245240057225744024700007544477500010000700007250000
```

★UHI(ウッ)マンボウ!!(新潟市・ピロチン13才)……【マンボウ：フフフッ私を呼びましたか？御主人様。編：？？？あの？あなたは誰？つぐ美：なぜマンボウがこんなところにいるの？？Dr.D：じつに不思議じゃわい？マンボウ：じつは影さんだよーん。】



MSX/MSX2/MSX2+用

白がライバル。反射神経ゲームだ

light and shade

（ライト アンド シェイド）

エントリー・コード MS-①

井関　雅晶

内　容

タイトルどおり，色の濃淡をあてるゲームです。

操作法

まず，なにはともあれプログラムを打ち込んでrunしてください。画面が真っ暗になったら，リターン・キーでゲーム・スタートです。

スタートするとbeep音とともに左右によく似た色の2枚のパネルが表示されたでしょう？色の濃いパネルがでた方向のカーソル・キーを素早く押してください。素早く押せば押すほど得点は高くなります（表示されて1，2秒をすぎると得点はマイナスになる）。まちがえたときは0点です。

パネルを30回表示したらゲームエンドとなります。

正しい遊びかた

このゲーム，1人でやるとおもしろくないので，何人か人を呼んでみんなで勝負したほうがよいでしょう。かなり熱くなりますよ。

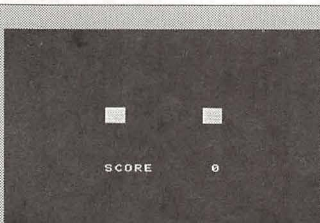
参考にしたもの

・ベーマガ'89年7月号 PC-8001mkII/SR用「DRES」

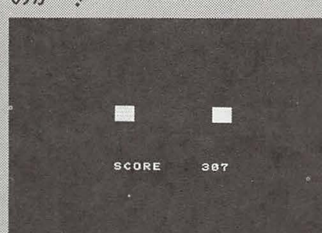
※参考というよりヒントを得ただけですが…。

《第1表》変数表

変数	用途
PA( )	パネル用
CO( )	濃淡2枚のパネル表示
KP,PF	乱数発生用
L	ループ用
X( ), Y	パネル表示の座標
S	スティック入力用
HN, D1	正解かどうかチェックするための変数
SC	スコア用
HI	ハイスコア用



▲《写真1》RUNしてからリターン・キーでスタートだ。君の反射神経がためされるゾ



▼《写真2》影：とりあえず色の濃いパネルの方向キーを押せば……おや，白だけは暗いほうなのかー！



▲《写真3》影：どうだ！人間にこれ以上はだせまい。フハハハハ！編：ちょっとやらせてくださいよ



▼《写真4》編：こんなんでましたけど。影：ぬう，この私をぬくとは！おぬし人間ではないな!!

light and shadeのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,1:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:DIMPA(9),CO(1),X(1):KEYOFF:WIDTH30
20 FOR I=0 TO 9:READ A:PA(I)=A:NEXT
30 FORI=0TO1:SPRITE$(I)="          ":NEXT:L=160:Y=60:R=RND(-TIME):P$="s1m500"
40 SC=0:LOCATE5,4:PRINTSPC(12):A$=INKEY$:IFA$=""THEN40ELSEIFA$=CHR$(13)THENSC=0:
TU=0:PLAY"o4l16s8m600ceg"ELSE40
50 KP=RND(1)*5:CO(0)=PA(KP):CO(1)=PA(KP+5):PF=RND(1)*2:X(PF)=80:IFPF=0THENX(1)=L
:HN=2ELSEX(0)=L:HN=1
60 LOCATE9,15:PRINTUSING"SCORE    ####";SC:TU=TU+1:IFTU=31THEN100
70 FORK=0TO1000:NEXT:BEEP:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X(I),Y),CO(I),I:NEXT:TIME=0
80 S=STICK(0):IFS=7ORS=3THEN90ELSE80
90 DI=(SMOD3)+1:IFDI=HNTHENMC=80-TIME:SC=SC+MC:PLAYP$+"l16o6ed":GOTO50ELSEPLAY"v
12o3c8":GOTO50
100 IFSC>=HITHENHI=SC:LOCATE5,4:PRINT"YOU ARE TOP!":PLAY"s5m600l16o5gabb":LOCATE
9,17:PRINT"HI-SC  ";HI:FORI=0TO5000:NEXT:GOTO40ELSEPLAYP$+"l16o3ece":GOTO40:DATA
12,4,6,10,14,3,5,9,11,15
```

★明日から中間テスト。ああ，ねむい。げっ，もう3時！【影：へっへっへっ。寝むっちまえよ。楽になるぜ】この後，あとテストが3回もある。ああっ！（大阪府岸和田市・GAK15才）……【影：うーんねむいよーねむいよ〜〜，ねむくて，ラーメンライス食べられない。】



エントリー・コード MS-②

MSX/MSX2/MSX2+用

インベーダー・タイプのシューティングですよ

Dr.(ドクター) DOKUDA(ドクダ)

KY-2

●遊びかた

自機を左右に動かし，3連射可能なミサイルで敵をすべてやっつけてください。

敵は色によって耐久力がちがい，壁に当たると45度はね返ります。

自機は「ラビオ・レプス」のようなライフ制で，ライフは面クリアごとに回復します。

面は10面あり，2周目，3周目と敵のスピードがあがります。

スコアはクリア時の残りライフが加算されていくものです。

●プログラム

メインはマシン語です。入力しやすいようにしたつもりです。

PC-8001の「BALL ALIEN」を見て作ったのですが，解析したわけではないので，プログラムはだいぶちがうと思います。

●最後に

音がないのは，だしかたがわからないからです（割り込みを使うのかな？）。

PC版をプレイしたことはないのですが，ライフ制を用いていないけどむずかしくないのかな。

《第1表》ワーク・エリア

アドレス	内容
D000H	自機移動量
D001H	敵移動量
D002H	ウエイト
D004H	自機X座標
D005H	スティック
D037H	無敵時間
D038H	フラグ
D039H	ライフ
D03AH	敵の数

110行のSを1にするとジョイスティックでプレイできます。

●参考

BM'89年1月号「BALL ALIEN」

CHECKER FLAG

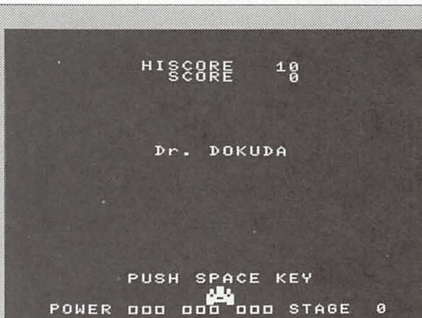
編：マシン語使用の高速ゲームですね。ではDr.,ひとことドーゾ。

Dr.D：スプライトを持つ機種ならではのゲームだね。そう言うと思ったじゃろ？

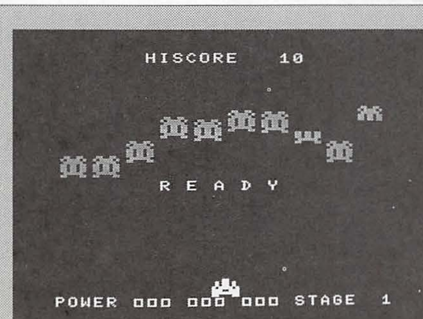
編：あら，わかりました？

Dr.D：プログラムは自機と敵と弾を動かすだけのシンプルなものじゃな。やはり動きのなめらかさが，このゲームにスパイスをきかせておる。同じことをP8でやれば？編くん,一言。

編：重い。そういうと思いましたねえ。



◀《写真1》タイトル画面。しかしこのタイトル名の意味はいったい……。さっそくスタート



◀《写真2》画面をはね回るインベーダーを撃ちまくれえ！ READY GO！



▶《写真3》それ連射連射。1面中なら2回まで体当たりされてもOKだゾ



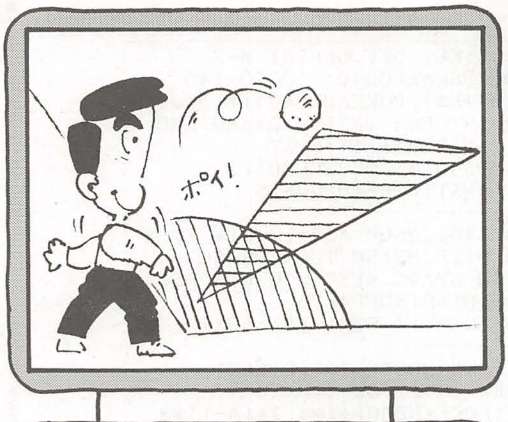
▶《写真4》10面で1周だ。さすがに2周目は敵が速い！くうー，もうちょっとで3周目だったのに…

★MZ-1500ピーンチ!!（北海道函館市・ALPHONSE 18才）……【影：まさにネクターはピ――チ!!つぐ美：そんな影さんをパーンチ!!影：「この橋渡るべからず」「真ん中ならいいんだね」はトーンチ!!一同：しかし，やっぱりMZ1500はピーンチ!!】

Dr. DOKUDAのプログラム・リスト

```
100 CLEAR 200,&HCFFF:SCREEN 1,1,0:COLOR 15,0,0:WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z
110 S=0:HS=10 : SOUND 7,28:SOUND 12,20:A=RND(-TIME):DEFUSR=&HD040: 'GOTO 140
120 FOR I=0 TO 31:SU=0:FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HD040+I*16+J,A
130 SU=SU+A:NEXT:READ B:IF SU=B THEN NEXT ELSE BEEP:PRINT"ERR IN";I*10+480:END
140 RESTORE 810 :FOR I=0 TO 31:READ A$:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+A$):NEXT
150 DEFUSR=&HD040:FOR I=0 TO  9:READ R$(I):NEXT:POKE&HD000,3:POKE&HD001,2
160 FOR I=1 TO 3:VPOKE&H1B02+I*4,1:VPOKE&H1B03+I*4,15:NEXT:POKE&HD005,S
170 ' -------------------  T  I  T  L  E  -----------------
180 POKE&HD004,118:POKE&HD03B,241:POKE&HD03C,26:GOSUB 440:GOSUB 450:LOCATE 11,8
190 PRINT"Dr. DOKUDA":LOCATE 12,1:GOSUB 460:LOCATE 10,0:IF HS<SC THEN HS=SC
200 PRINT USING"HISCORE ####";HS:LOCATE 9,20:PRINT"PUSH SPACE KEY" : R=0:SP=50
210 PLAY"T180V15O5L8FR16F16R16FGA4L16","T180V15O5L8DR16D16R16DEF4L16
220 ST=1:L=3:SC=0:PUT SPRITE 0,(118,169),15,0:FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(S):NEXT
230 ' -------------------  ROUND  START  -----------------
240 FOR I=0 TO 2:POKE&HD006+I*3,0:POKE&HD007+I*3,209:POKE&HD008+I*3,0:NEXT
250 POKE&HD002,SP:GOSUB 450:LOCATE 27,24:PRINT USING"##";ST;:FOR I=0 TO 9
260 A=VAL(MID$(R$(R),I+1,1)):X=I*20+28:Y=RND(1)*48+32:POKE&HD00F+I*4,2+(A-1)*3
270 POKE&HD010+I*4,INT(RND(1)*4):POKE&HD011+I*4,Y:POKE&HD012+I*4,X
280 PUT SPRITE I+4,(X,Y),2+(A-1)*3,3:NEXT:POKE&HD03A,10:PLAY"EFG","GAB
290 ' -------------------  READY & MAIN  -----------------
300 LOCATE 11,12:PRINT"R E A D Y":POKE&HD037,80:POKE&HD039,3:FOR I=0 TO 720
310 NEXT:VPOKE&H1B02,0:GOSUB 450 : A=USR(0) : IF PEEK(&HD038)=0 THEN 380
320 ' -------------------  C  L  E  A  R  -----------------
330 LOCATE 9,8:PRINT"C L E A R  ! !":A=PEEK(&HD039):SC=SC+A
340 FOR I=1 TO A:PLAY"AR16","FR16":NEXT:LOCATE 11,11:GOSUB 460
350 LOCATE L*4+5,24:PRINT"□□□";:FOR I=0 TO 1200:NEXT:ST=ST+1:R=R+1:GOSUB 450
360 IF R=10 THEN R=0:SP=SP-7:IF SP<1 THEN SP=1:GOTO 240 ELSE 240 ELSE 240
370 ' -------------------   M  I  S  S   -----------------
380 LOCATE 10,8:PRINT"M I S S  ! !":LOCATE L*4+5,24:PRINT" ";:VPOKE&H1B02,2
390 FOR I=0 TO 30:SOUND 6,20+I¥3:SOUND 13,0:VPOKE&H1B03,INT(RND(1)*13)+2
400 SOUND 10,16:NEXT:L=L-1:POKE&HD03B,&HE5+L*4:IF L>0 THEN 300
410 LOCATE 8,11:PRINT"G A M E  O V E R":LOCATE 11,14:GOSUB 460
420 PLAY"L8GR8BGR8AFGAB4","L8ER8GER8FDEFG4":FOR I=0 TO 4000:NEXT:GOTO 180
430 ' -------------------   S  U  B   -----------------
440 LOCATE0,24:PRINT USING"   POWER □□□ □□□ □□□ STAGE ##";ST;:RETURN
450 FOR I=1 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT SPC(32);:NEXT:RETURN
460 FOR I=1 TO 13:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:PRINT USING"SCORE ####";SC:RETURN
470 '     0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  A  B  C  D  E  F
    ' ------------------- じ ぶ ん  い ど う ------------------- (D040H~D07FH)
480 DATA 3A,05,D0,CD,D5,00,08,3A, 00,D0,47,08,FE,03,28,06  ,1345
490 DATA FE,07,28,13,18,1E,3A,04, D0,80,FE,EF,38,04,28,02  ,1367
500 DATA 3E,EF,32,04,D0,18,0D,3A, 04,D0,90,FE,03,30,02,3E  ,1383
510 DATA 03,32,04,D0,21,01,1B,3A, 04,D0,CD,4D,00,00,00,00  , 878  :
    ' ------------------- ミ サ イ ル  い ど う ------------------- (D080H~D0EFH)
520 DATA 3A,05,D0,CD,D8,00,B7,20, 05,32,03,D0,18,26,3A,03  ,1296
530 DATA D0,B7,20,20,06,03,21,06, D0,7E,B7,28,07,23,23,23  ,1172
540 DATA 10,F7,18,10,36,01,23,3E, A7,77,23,3A,04,D0,77,3E  ,1227
550 DATA FF,32,03,D0,06,03,21,04, 1B,11,06,D0,3A,00,D0,4F  ,1165
560 DATA 1A,B7,20,05,13,13,23,18, 15,13,1A,91,30,06,1B,AF  , 810
570 DATA 12,13,3E,D1,12,CD,4D,00, 13,1A,23,CD,4D,00,13,23  ,1024
580 DATA 23,23,10,DC,3A,37,D0,3D, 28,06,32,37,D0,00,00,00  ,1047  :
    ' -------------------  て き  い ど う  ------------------- (D0F0H~D17FH)
590 DATA 06,0A,21,10,1B,DD,21,0F, D0,3A,01,D0,4F,C5,DD,7E  ,1459
600 DATA 00,B7,28,5B,DD,56,02,DD, 5E,03,DD,CB,01,46,7B,20  ,1591
610 DATA 0D,91,FE,03,30,05,DD,CB, 01,C6,7B,5F,18,0D,81,FE  ,1729
620 DATA EF,38,07,28,05,DD,CB,01, 86,7B,5F,DD,CB,01,4E,7A  ,1749
630 DATA 20,0D,91,FE,03,30,05,DD, CB,01,CE,7A,57,18,0D,81  ,1506
640 DATA FE,A7,38,07,28,05,DD,CB, 01,8E,7A,57,DD,72,02,DD  ,1863
650 DATA 73,03,7A,CD,4D,00,23,7B, CD,4D,00,2B,CD,80,D1,01  ,1548
660 DATA 04,00,09,DD,09,C1,10,95, 00,00,00,00,00,00,00,00  , 601
670 DATA 3A,02,D0,47,C5,10,FE,C1, 10,FA,C3,40,D0,00,00,00  ,1732  :
    ' ------------------- あ た り は ん て い  1 ------------------- (D180H~D1CFH)
680 DATA E5,21,03,1B,3E,0F,CD,4D, 00,3A,37,D0,FE,01,28,0A  ,1277
690 DATA 00,00,00,3E,0A,CD,4D,00, 18,36,7A,D6,A7,C6,0A,FE  ,1397
700 DATA 15,30,2D,3A,04,D0,93,C6, 0A,FE,15,30,23,3A,39,D0  ,1420
710 DATA 3D,32,39,D0,B7,20,07,32, 38,D0,E1,E1,E1,C9,2A,3B  ,1889
720 DATA D0,85,6F,3E,20,CD,4D,00, 3E,80,32,37,D0,00,00,00  ,1331  :
    ' ------------------- あ た り は ん て い  2 ------------------- (D1D0H~D23FH)
730 DATA E1,E5,23,23,23,06,03,11, 06,D0,1A,B7,13,28,28,1A  ,1133
740 DATA DD,96,02,C6,0A,FE,15,30, 1E,13,1A,DD,96,03,C6,0A  ,1561
750 DATA FE,15,30,14,1B,AF,12,13, DD,7E,00,D6,03,00,38,0D  ,1215
760 DATA DD,77,00,CD,4D,00,1B,13, 13,10,CF,E1,C9,DD,36,00  ,1611
770 DATA 00,3A,3A,D0,3D,B7,20,09, 3E,01,32,38,D0,E1,E1,E1  ,1661
780 DATA C9,32,3A,D0,3E,D1,DD,77, 01,2B,2B,2B,CD,4D,00,23  ,1575
790 DATA 23,23,E1,C9,00,00,00,00, 00,00,00,00,00,00,00,00  , 496
800 ' ------------------- ス プ ラ イ ト  デ ー タ -------------------
810 DATA 18,5A,5A,BD,E7,FF,C3,00, 00,00,42,42,42,42,00,00  :'  ジキ  / ミサイル
820 DATA 00,00,10,92,54,28,D6,00, 66,BD,7E,DB,DB,DB,7E,C3  :' バクハツ /  テキ
830 ' -------------------  ス テ ー ジ  デ ー タ  -------------------
840 DATA 1111111111,2211111122,1222332221,1332222331,3332112333
850 DATA 2323333232,1234554321,5434224345,4544554454,5555555555
```

★OFにだすのは2回目。影君,今日の仕事はもう終わってもいいぞ。(青森市・塙　賢太郎14才)……【影：それでは今日はこのへんで……。ガチャ。編：……あれ!?なんで影さん帰っちゃったんでしょうかねえ？つぐ美：さあ…デートでもあるわけないか……。】



エントリー・コード MS-③

MSX/MSX2/MSX2+(32k)用

いしころで一発勝負!

これぞ陣取りゲーム

Synxer白龍

はじめに

前に一度作ったのですが，納得のいくものではなかったので，もう一度作り直してみました。

ゲーム内容は，各人それぞれ石ころか鉛(なまり)をもち，自分の陣地に置いてそれを3回飛ばします。そして，陣地に戻ってきたときに囲んだところが新たな陣地となります。これをくり返し，どんどん画面に自分の陣地を増やしていくというものです。

操作はキーボードの十字キーとスペース・キー，またはジョイスティックです。

遊びかた

タイトルでトリガ（キーボードの場合はスペース・キー）を押すと遊ぶ人数を聞いてくるので←→キーで選んでください。

つぎに各人が飛ばす物を石ころか鉛か↑↓で選んでください。石ころはよく飛ぶけれども動きは不安定，鉛はその逆です。すべて選び終えると各人の陣地が水面の隅に描かれ，プレイヤー1から順にはじめます。

①まずカーソルを動かして自分の陣地に石ころまたは鉛を置き，②飛ばす方向を決め，③飛ばす強さを決めます。②③を③回行ない，3回目で自分の陣地に返すことができたら囲まれたところが新たな陣地となります。画面の外にでてしまうか，3回目で自分の陣地の上に乗らなかったらミスになります。

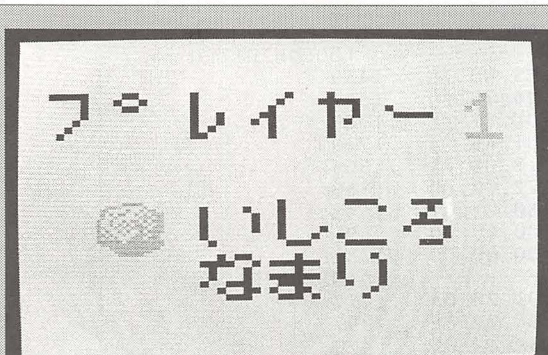
このようにして各人自分の陣地を増やしていき，画面統一を目指すのです。

終わりに

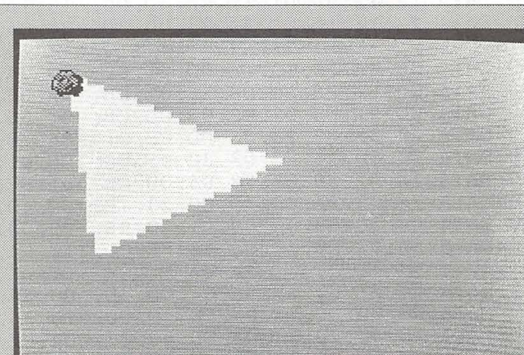
プログラムは一部マシン語を使っているので，必ずセーブしてからはじめてください。

人数が集まらないと遊べませんが，仲のいい友達とやると盛りあがります。このゲームには終わりがありません。というのも，終わりを作ることがむずかしかったからです。戦況は目まぐるしく変わるので，どんな大帝国でも滅び，どんな数ドットの国でものしあがる可能性があります。この世の定めかもしれません。

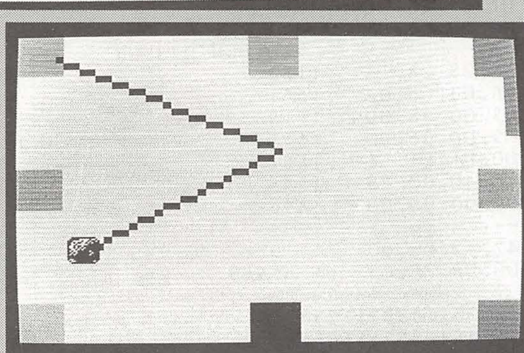
ぜひ，遊んでみてください。



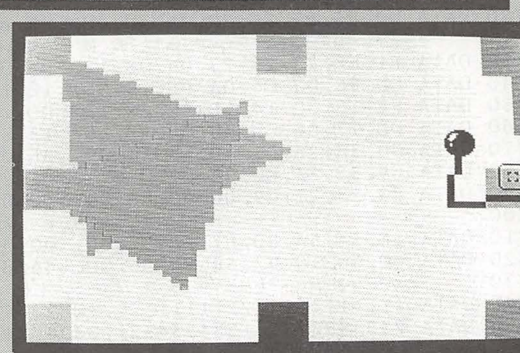
◀《写真1》1〜8人まで同時プレイができるぞ。各人をそれぞれ石ころか鉛を選んでゲーム・スタート



◀《写真2》3回飛ばして，自分の陣地にもどってくれれば，新たな自分の陣地になる



◀《写真3》石ころはよく飛ぶが，まっすぐ飛んでくれないんだこれが



◀《写真4》鉛はおもった方向に飛んでくれる。しかしぜんぜん飛ばないぞ

★影君，君に良心と力があるなら，このハガキの切り取り線をもっと下にさげ，つぐ美さんの年を言ってみたまえ，グフフ。(長野県諏訪市・あんどうみちあき13才)……【影：私は，そういったものを持ち合わせていないのじゃ，ごめんでありんす。】

これぞ陣取りゲームのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 100,&HC9FF:COLOR 1,15,1:SCREEN 3,2,0:OPEN"GRP:" AS #1:I=RND(-TIME)
20 DIM PX(3),PY(3),ST(7),CL(7),SX(7),SY(7)
30 FOR I=0 TO 7:READ J:CL(I)=J:NEXT I:DATA 7,8,10,3,4,13,14,12
40 FOR I=0 TO 7:READ SX(I),SY(I):NEXT I
50 DATA 12,172,236,12,12,12,236,172,12,92,236,92,124,12,124,172
60 ' MACHINE CODE SET
70 FOR I=&HD000 TO &HD074:READ I$:POKE I,VAL("&H"+I$):NEXT I
80 DEFUSR0=&HD000:DEFUSR1=&HD019:DEFUSR2=&HD032
90 DATA 21,00,00,11,00,CA,01,00,06,CD,59,00,21,00,CA,11
100 DATA 00,10,01,00,06,CD,5C,00,C9,21,00,10,11,00,CA,01
110 DATA 00,06,CD,59,00,21,00,CA,11,00,00,01,00,06,CD,5C
120 DATA 00,C9,21,00,CA,3A,75,D0,5F,87,87,87,87,57,E5,01
130 DATA 00,CA,B7,ED,42,CD,4A,00,E1,47,E6,0F,BB,7B,C2,54
140 DATA D0,7E,E6,0F,F5,78,E6,F0,BA,7A,C2,60,D0,7E,E6,F0
150 DATA C1,B0,E5,01,00,BA,B7,ED,42,CD,4D,00,E1,23,3E,D0
160 DATA BC,C2,3E,D0,C9
170 ' SPRITE SET
180 FOR I=0 TO 5:A$="":FOR J=0 TO 31:READ I$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+I$))
190 NEXT J:SPRITE$(I)=A$:NEXT I
200 DATA 3F,40,80,80,80,86,84,80,80,84,86,80,80,80,40,3F:' 0
210 DATA FC,02,01,01,01,61,21,01,01,21,61,01,01,01,02,FC
220 DATA 7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,00,00,00,00,00,00,00,00:' 1
230 DATA FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,00,00,00,00,00,00,00,00
240 DATA 0F,09,10,2A,55,6E,9C,88,95,8A,A5,DB,35,1F,1F,0C:' 2
250 DATA C0,20,10,3C,5E,AF,D7,AF,76,EE,FF,BF,7F,FE,FC,1C
260 DATA 03,04,09,30,49,52,A7,AE,8C,8A,54,6B,75,1F,07,03:' 3
270 DATA E0,BC,74,BC,DE,AE,57,3F,37,EF,D7,AE,5E,FE,FC,F8
280 DATA 03,3C,61,56,48,92,95,CA,A5,D2,A8,FD,7F,1F,0F,07:' 4
290 DATA E0,10,2C,57,3B,D7,6B,F7,2F,76,EE,FF,FF,FE,F8,E0
300 DATA 07,1F,31,63,63,C7,EF,FF,EF,EF,FF,7F,7F,3F,1F,07:' 5
310 DATA E0,F8,FC,FE,FE,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
320 ' TITLE
330 CLS:COLOR 7:PRESET(32,32):PRINT #1,"これぞ"
340 COLOR 8:PRESET(48,80),8:PRINT #1,"じんとり":PRESET(64,128),8:PRINT #1,"ゲーム"
350 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN 350
360 CLS:COLOR 7:PRESET(0,16):PRINT #1,"なんにんで":PRESET(0,64):PRINT #1,"あそびますか?"
370 COLOR 1:FOR I=0 TO 7:PRESET(I*32,128):PRINT #1,RIGHT$(STR$(I+1),1):NEXT I
380 M=4
390 PRESET(M*32-64,128):PRINT #1,RIGHT$(STR$(M-1),1)
400 PRESET(M*32,128):PRINT #1,RIGHT$(STR$(M+1),1)
410 COLOR 8:PRESET(M*32-32,128):PRINT #1,RIGHT$(STR$(M),1):COLOR 1
420 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):M=M-(S=7)*(M>1)+(S=3)*(M<8)
430 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN 390
440 CLS:VDP(1)=VDP(1) OR &H1:J=0
450 PRESET(16,32):PRINT #1,"プレイヤー"
460 PRESET(88,96):PRINT #1,"いしころ":PRESET(88,128):PRINT #1,"なまり"
470 FOR I=1 TO M:LINE(216,32)-STEP(31,31),15,BF
480 COLOR CL(I-1):PRESET(216,32):PRINT #1,RIGHT$(STR$(I),1)
490 IF J=0 THEN PUTSPRITE 0,(40,96),CL(I-1),4
500 IF J=1 THEN PUTSPRITE 0,(40,128),CL(I-1),5
510 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):J=J-(S=1)*(J=1)+(S=5)*(J=0)
520 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN 490
530 ST(I-1)=J:NEXT I:PUTSPRITE 0,(0,209):VDP(1)=VDP(1) AND &HFE
540 CLS:LINE(0,0)-(255,191),1,B
550 FOR I=0 TO M-1:LINE(SX(I)-8,SY(I)-8)-STEP(23,23),CL(I),BF:NEXT I
560 LP=0
570 ' CURSOR MOVE
580 I=USR0(0):COLOR 1:PRESET(20,80):PRINT #1,"プレイヤー";RIGHT$(STR$(LP+1),1)
590 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN 590
600 I=USR1(0)
610 X=SX(LP):Y=SY(LP):FOR J=0 TO 200:NEXT J
620 GOSUB 670:IF POINT(X,Y)<>CL(LP) THEN 620
630 PX(0)=X:PY(0)=Y
640 IF ST(LP)=0 THEN PUTSPRITE 1,(X-8,Y-9),1,4 ELSE PUTSPRITE 1,(X-8,Y-9),1,5
650 HL=0:FOR J=0 TO 200:NEXT J
660 GOSUB 670:PUTSPRITE 0,(0,209):GOTO 730
670 PUTSPRITE 0,(X-8,Y-9),1,0:S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2)
680 X=X+((S=2 OR S=3 OR S=4)*(X<252)-(S=6 OR S=7 OR S=8)*(X>0))*4
690 Y=Y+((S=4 OR S=5 OR S=6)*(Y<188)-(S=8 OR S=1 OR S=2)*(Y>0))*4
700 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN 670
710 RETURN
720 ' POWER INPUT
730 HP=0:I=0:FOR J=0 TO 200:NEXT J
740 ON I+1 GOSUB 760,780:IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN 740
750 FOR I=2 TO 17:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT I:GOTO 810
760 HP=HP+1:PUTSPRITE HP+1,(120,168-HP*9),1,1:IF HP=16 THEN I=1
770 RETURN
780 HP=HP-1:PUTSPRITE HP+2,(0,208):IF HP=0 THEN I=0
790 RETURN
800 ' STONE MOVE
810 UP=Y-PY(HL):DN=X-PX(HL):X=PX(HL):Y=PY(HL):BF=0
820 ON ST(LP)+1 GOSUB 910,980
830 IF X<4 OR X>251 OR Y<4 OR Y>187 THEN 1110
840 HL=HL+1:PX(HL)=X:PY(HL)=Y:LINE(PX(HL-1),PY(HL-1))-(PX(HL),PY(HL)),0
850 IF HL<3 THEN 660
860 I=USR1(0):IF POINT(X,Y)<>CL(LP) THEN 1110
870 FOR I=0 TO 2:LINE(PX(I),PY(I))-(PX(I+1),PY(I+1)),CL(LP):NEXT I
880 I=USR0(0):PAINT(0,0),CL(LP):POKE &HD075,CL(LP):I=USR2(0):I=USR1(0)
890 PLAY"SOM8000L16O5ECECECC1":GOTO 1120
900 ' STONE MOVE SUB
910 PLAY"SOM10000O4C32"
920 IF UP=0 THEN GOSUB 1050:GOTO 960
930 IF DN=0 THEN SWAP X,Y:SWAP UP,DN:GOSUB 1050:SWAP X,Y:SWAP UP,DN:GOTO 960
940 IF UP/DN>-1 AND UP/DN<1 THEN GOSUB 1050:GOSUB 1070:GOTO 960
950 SWAP X,Y:SWAP UP,DN:GOSUB 1050:GOSUB 1070:SWAP X,Y:SWAP UP,DN
960 IF X>-8 AND X<264 AND Y>-9 AND Y<199 THEN PUTSPRITE 1,(X-8,Y-9),1,INT(RND(1)
*3)+2 ELSE PUTSPRITE 1,(0,209)
970 IF HP=0 THEN RETURN ELSE HP=HP-1:GOTO 910
980 PLAY"SOM20000O2C2":HP=INT(HP*7/12)
990 IF UP=0 THEN GOSUB 1060:GOTO 1030
1000 IF DN=0 THEN SWAP X,Y:SWAP UP,DN:GOSUB 1060:SWAP X,Y:SWAP UP,DN:GOTO 1030
1010 IF UP/DN>-1 AND UP/DN<1 THEN GOSUB 1060:GOSUB 1070:GOTO 1030
1020 SWAP X,Y:SWAP UP,DN:GOSUB 1060:GOSUB 1070:SWAP X,Y:SWAP UP,DN
1030 IF X>-8 AND X<264 AND Y>-9 AND Y<199 THEN PUTSPRITE 1,(X-8,Y-9),1,5 ELSE PU
TSPRITE 1,(0,209)
1040 IF HP=0 THEN RETURN ELSE HP=HP-1:GOTO 990
1050 Y=Y+INT(RND(1)*17)-8
1060 X=X+HP*SGN(DN):RETURN
1070 Y=Y+INT(ABS(UP*HP/DN))*SGN(UP):I=ABS(UP*HP/DN):BF=BF+I-INT(I)
1080 IF BF>=1 THEN Y=Y+INT(BF)*SGN(UP):BF=BF-INT(BF)
1090 RETURN
1100 ' LOOP
1110 PLAY"V15O1C4"
1120 FOR J=0 TO 200:NEXT J:PUTSPRITE 1,(0,209):I=USR1(0)
1130 LP=LP+1:IF LP=M THEN LP=0
1140 GOTO 580
```

◉参考文献

MSX 2テクニカルハンドブック（アスキー出版）



CHECKER FLAG

Dr.D：マシン語や，キャラクターなどのデータ文はリストのうしろにおくこと。基本的なことは忘れずにな。
編：でも，とっても楽しいゲームですね。昔，砂場でよくやったビー玉あそびを思いだしましたよ。
影：おや？　考えてみればこのゲームは，場所がマイコン・ルームでなくても遊べるぞ。編君，そこの神社でビー玉を使ってやってみようぜ。
編集長：こら，２人ともまたさぼろうとしているな。
影：やだなー。取材ですよ。取材！それっ，どたどたどた……。
Dr.D：やれやれ。でも影君の発想もユニークじゃな。諸君もチャレンジしてみるかね？

★この前，友人に。（福岡県柏屋郡・**安森順一13才**）……【**影**：昨日，つぐ美ちゃんと。**Dr.D**：3時に，新宿で。**つぐ美**：そう言えばあしたは。**編**：この原稿。**編集長**：このOFのせいでよけいな言葉遊びが電波ではやりだしてしまったではないか！いったい。】



エントリー・コード MS-④

MSX2/MSX2+(VRAM64K)用

ナメクジも衝撃に弱かった！

The Slug (ザ スラッグ)

IGACHAN SOFT

◆STORY

僕は神経質な，なめくじくん。なるべく体を痛めないようにあじさいの葉から葉へ移り歩くんだ………。

というわけで今回は，かよわーい，なめくじくんのお話です。

「お～今日も　い一雨だあ——」

◆あそびかた

STORYにもありましたように，なめくじくんに与えるショックをなるべくやわらげるように降りていきます。高いところから落ちたりすると，たくさんダメージをくらいます。そうして，慎重に右下へ行けば，面クリアとなり，スコアが計算されます（ダメージが高いほどスコアは低くなる）。

また，ステージごとのハイスコアが記録される仕組になっております。ダメージが999になると，ゲーム・オーバーです。慣性がきいています。

《第1図》キー操作

キー	操作
◀ ▶	なめくじくん移動
▲ ▼	メニュー選択
SPACE	進行，スタート，リプレイ

◆コツ

- ゆるやかな斜面は，思いきり走りましょう。
- 急な斜面はゆ～っくりと動きましょう。

以上がコツです。自分で必勝法を見つけてみましょう。

《第1表》変数表

変数	内容
FNS, FNA	スティック入力
FNG	トリガ入力
FND	データ読み込み
ST	ステージ
VX	慣性
VY, DD, DM	ダメージ
X, Y	なめくじくんの座標
R, G, B	パレット
SC	スコア
HS( )	ハイスコア
I, J, A$	汎用
I, J	ループ用

◆プログラム

BGM演奏，フェードイン/アウト，なめくじのうねうね等をマシン語でやっているのでセーブしてからRUNしましょう。

◆最後に

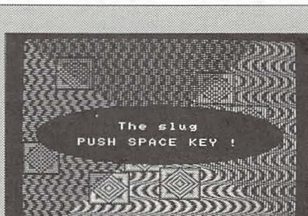
久しぶりにいいアイデアが浮かびました。頭をぼうずにしたなめくじくんのグラフィックはこったつもりです。

《第2表》マシン語マップ

アドレス	内容
D000～	BGM演奏
D098～	フェード・イン/アウト
D0B0～D0E1	なめくじくん うねうね

《第3表》ワークエリア・マップ

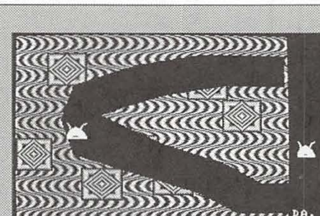
アドレス	内容
D500～D508	レジスタ保存用
D5F0～D5F5	PSGトーン・ウェーブ
D600～D67F	BGMデータ（トーンドラム）2バイトずつ



▲《写真1》タイトル画面だ。マイキャラがナメクジじゃなくカタツムリならきれいなのに

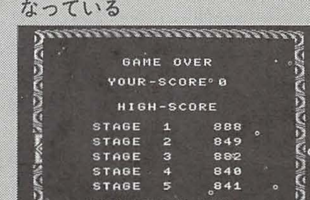
▼《写真2》ナメクジは体が弱いのでゆっくり下までもっていこう





▲《写真3》いっきに下までおりようとすると，右のダメージ・メータがあがってしまうぞ！

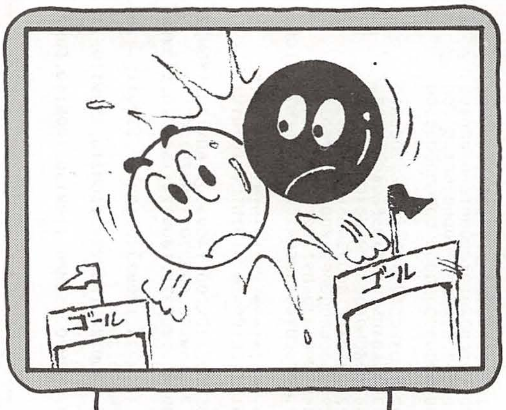
▼《写真4》ステージ数は全部で5。それぞれステージごとのハイスコアがのこるようになっている



★ゲーム・センターでバイトしていて，お客様のマナーの悪さにゲンメツ。最低のマナーは守りましょう。（東京都府中市・未成年のタバコが一番ムカツクTNT田中18才）……【影：そうだ，マナーは守るべきもの。ゲーム・センターは社交の場でもあるんだぞ。】

```
1000 REM :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1010 REM :::::        「 T h e   s l u g 」                             :::::
1020 REM :::::                        1990 IGACHAN SOFT VOL.29          :::::
1030 REM :::::                          STAFF     Y.IGARASHI            :::::
1040 REM :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1050 REM SETTING ----------------------------------------------------------
1060 SCREEN5:SCREEN5,2,0:FORI=1TO0STEP-1:SETPAGE,I:COLOR15,0,0:CLS:NEXT
1070 CLEAR200,&HCFFF:MAXFILES=2:OPEN"GRP:"AS#1:SP$="PUSH SPACE KEY !"
1080 ONSTOPGOSUB2050:STOPON:ONERRORGOTO2060:DEFFNS=STICK(0)ORSTICK(1)
1090 DEFFNG=STRIG(0)ORSTRIG(1):DEFFND=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
1100 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD098:DEFUSR2=&HD0B0:DEFUSR9=&H90
1110 COLOR14:PRESET(0,196):PRINT#1,"PLEASE WAIT !!":COLOR15:FORI=0TO4:READA,B
1120 READA$:FORJ=0TO31:VPOKE&H7800+A*32+J,FND:VPOKE&H7800+B*32+J,FND:NEXTJ,I
1130 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO31:POKE&HD680+I*32+J,FND:NEXTJ,I
1140 FORI=0TO7:READA$:FORJ=0TO31:POKE&HD000+I*32+J,FND:NEXTJ,I
1150 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO63:POKE&HD600+I*64+J,ASC(MID$(A$,J+1,1)):NEXTJ,I
1160 FORI=0TO6:POKE&HD5F0+I,VAL("&H"+MID$("00020100FEFF00",I*2+1,2)):NEXT
1170 COLOR=(15,0,0,0):POKE&HD099,128+16*7:U=USR1(0)
1180 REM BACK GROUND ------------------------------------------------------
1190 REM GREEN ::::::::::
1200 FORI=0TO255STEP8:FORJ=0TO3:LINE(I+J,0)-(I+7-J,191),J+2,B:NEXTJ,I
1210 FORI=0TO191:A=VAL("&H"+MID$("202427292A2B2B2C2C2C2B2B2A292724201C1917161515
1414141515161719 1C",(IMOD32)*2+1,2))
1220 COPY(48,I)-(255,I),0TO(A,I):COPY(144,I)-(194,I),0TO(0,I):NEXT
1230 REM BLUE ::::::::::
1240 SETPAGE,1:FORI=0TO15STEP8:FORJ=0TO3:LINE(I+J,I+J)-(32-I-J,32-I-J),J+6,B
1250 LINE(I+7-J,I+7-J)-(32-I-7+J,32-I-7+J),J+6,B:NEXTJ,I:PSET(16,16),9
1260 FORI=0TO15:LINE(16,I)-(I,16),(IMOD4)+6:LINE-(16,32-I),(IMOD4)+6
1270 LINE-(32-I,16),(IMOD4)+6:LINE-(16,I),(IMOD4)+6:NEXTI:SETPAGE,0
1280 FORI=0TO6:COPY(0,0)-(32,32),1TO(28*I,RND(1)*176),0,TPSET:NEXT
1290 SETPAGE,1:CLS:SETPAGE,0:COPY(0,0)-(223,191),0TO(0,0),1
1300 REM OPENING ----------------------------------------------------------
1310 GOSUB1980:GOSUB1890:LINE(223,0)-(0,191),1:PAINT(223,1),1
1320 PRESET(32,176):PRINT#1,"1990 IGACHAN SOFT VOL.29":GOSUB1820:GOSUB1840
1330 GOSUB1890:LINE(223,0)-(0,191),1:PAINT(0,190),1
1340 PRESET(32,8):PRINT#1,"PROGRAM Y.IGARASHI":GOSUB1820:GOSUB1840
1350 GOSUB1890:CIRCLE(112,96),100,1,,,.3:PAINT(112,96),1
1360 FORI=0TO223STEP2:LINE(I,0)-(I,I*6/7),0:LINE(0,223-I)-(I*6/7,223-I),0:NEXT
1370 I=84:A$="The slug":GOSUB1860:I=100:A$=SP$:GOSUB1860
1380 GOSUB1820:FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT:GOSUB1840:GOSUB1960
1390 REM MENU -------------------------------------------------------------
1400 GOSUB1880:I=15:A$="MENU":GOSUB1860
1410 FORJ=1TO5:A$="GAME STAGE "+STR$(J):I=30+J*20:GOSUB1860:NEXT
1420 A$="DATA SAVE":I=150:GOSUB1860:A$="DATA LOAD":I=170:GOSUB1860:GOSUB1820
1430 J=0:FORI=0TO1:LINE(48,J*20+49)-(176,J*20+57),0,B:S=FNS:J=J+((S=1)ANDJ>0)-((
S=5)ANDJ<6)
1440 LINE(48,J*20+49)-(176,J*20+57),8,B:I=-FNG:NEXT
1450 ST=J+1:IFST=6THEN1740ELSEIFST=7THEN1770ELSEGOSUB1960:GOSUB1840:GOSUB1880
1460 A$="GOOD LUCK!":I=30:GOSUB1860:DD=1000:GOSUB1990:A$=SP$:I=175:GOSUB1860
1470 GOSUB1980:GOSUB1820:FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT:GOSUB1840
1480 REM STAGE SETTING ----------------------------------------------------
1490 CLS:GOSUB1890:PRESET(228,178):PRINT#1,"DA.":PRESET(220,192):PRINT#1,0
1500 RESTORE2320:FORI=1TOST:READA$:NEXT:DRAW"XA$;":PAINT(219,30),0
1510 X=200:Y=34:DD=0:PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:PUTSPRITE1,(232,161),15,1:GOSUB1820
1520 GOSUB1900:POKE&HD508,0:PLAY"","","V15T255L64":PL$="O1CC+":VX=0:VY=1
1530 REM MAIN LOOP --------------------------------------------------------
1540 U=USR2(0):S=FNS:VX=VX+((S=7)ANDVX>-5)-((S=3)ANDVX<5):X=X+VX:VPOKE&H7601,X
1550 IFPOINT(X,Y)+POINT(X+16,Y)+POINT(X,Y+16)+POINT(X+15,Y+16)<>0THENX=X-VX:DM=A
BS(VX)+INT(VY):GOSUB1610:VY=1:VX=0:VPOKE&H7601,X
1560 IFPOINT(X,Y+17)+POINT(X+15,Y+17)=0THENVY=VY*1.2:Y=Y+1:VPOKE&H7600,Y
1570 IFPOINT(X,Y+17)+POINT(X+15,Y+17)=0THENVY=VY*1.2:Y=Y+1:VPOKE&H7600,Y
1580 IFPOINT(X,Y+17)+POINT(X+15,Y+17)=0THENVY=VY*1.2:Y=Y+1:VPOKE&H7600,Y
1590 IFPOINT(X,Y+17)+POINT(X+15,Y+17)<>0ANDVY>1THENDM=INT(VY):VY=1:GOSUB1610
1600 IFX>208ANDY>60THEN1690ELSE1540
1610 REM DAMEGE ::::::::::
1620 PLAY"","",PL$:IF162-DM*2>0THENVPOKE&H7604,162-DM*2ELSEVPOKE&H7604,0
1630 DD=DD+DM:IFDD>998THENPRESET(220,192)ELSEPRESET(220,192):PRINT#1,DD:RETURN
1640 REM GAME OVER --------------------------------------------------------
1650 PRINT#1,999:GOSUB1900:GOSUB1840:GOSUB1960:CLS:GOSUB1870:GOSUB1880
1660 GOSUB1990:I=30:A$="GAME OVER":GOSUB1860:I=175:A$=SP$:GOSUB1860:GOSUB1820
1670 PLAY"T200V12L4O4A2O5D2O4DEFEO4G+2O5E2O4EFGEFGEFFAO5DO4AD1","T200V11L4O4F1FE
DEE1GFEGD2E2D2A2D1","T200V11L4O3DADADADAEG+EG+EG+EG+DECDCDDAD1"
1680 FORI=0TO1:I=-FNG+PLAY(0):NEXT:GOSUB1840:CLS:GOTO1390
1690 REM STAGE CLEAR ------------------------------------------------------
1700 GOSUB1900:GOSUB1840:GOSUB1960:GOSUB1870:CLS:GOSUB1880:GOSUB1990:I=175
1710 A$=SP$:GOSUB1860:I=30:A$="STAGE"+STR$(ST)+" CLEAR":GOSUB1860:GOSUB1820
1720 PLAY"T150V12L12O5CDEDEFEFGFGAL16BO6DFGABO7CDE2","T150V11L4O4CDEFG2C2","V13T
150L4O3CO2BAGDGO3C2"
1730 FORI=0TO1:I=-FNG+PLAY(0):NEXT:GOSUB1840:CLS:GOTO1390
1740 REM DATA SAVE & LOAD -------------------------------------------------
1750 OPEN"SL-DATA.FIL"FOROUTPUTAS#2:FORI=1TO5:PRINT#2,HS(I):NEXT:CLOSE#2
1760 GOTO1780
1770 OPEN"SL-DATA.FIL"FORINPUTAS#2:FORI=1TO5:INPUT#2,HS(I):NEXT:CLOSE#2
1780 DD=1000:GOSUB1840:GOSUB1880:GOSUB1990:I=175:A$=SP$:GOSUB1860:GOSUB1820
1790 FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT:GOSUB1840:CLS:GOTO1390
1800 REM SUB ROUTINE ------------------------------------------------------
1810 REM VDP SETTING SUBROUTINE ::::::::::
1820 FORI=7TO0STEP-1:POKE&HD099,128+I*16:U=USR1(0):COLOR=(15,7-I,7-I,7-I)
1830 POKE&HD06F,15-I*2:FORJ=0TO30:NEXTJ,I:RETURN
1840 FORI=0TO7:POKE&HD099,128+I*16:U=USR1(0):COLOR=(15,7-I,7-I,7-I)
1850 POKE&HD06F,15-I*2:FORJ=0TO30:NEXTJ,I:RETURN
1860 PRESET(112-LEN(A$)*4,I):PRINT#1,A$:RETURN
1870 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:RETURN
1880 COPY(0,0)-(223,191),1TO(0,0),0:LINE(8,8)-(215,183),0,BF:RETURN
1890 COPY(0,0)-(223,191),1TO(0,0),0:RETURN
1900 REM STAGE PALETTE ::::::::::
1910 IFST=1THENRETURNELSEIFST=2THENR=1:G=0:B=.5ELSEIFST=3THENR=.75:G=.75:B=1
1920 IFST=4THENR=.25:G=.75:B=1ELSEIFST=5THENR=1:G=.75:B=.75
1930 FORI=0TO4:POKE&HD099,128:U=USR1(0):FORJ=0TO30:NEXTJ
1940 COLOR=(6,R*2,G*2,B*2):COLOR=(7,R*4,G*4,B*4):COLOR=(8,R*6,G*6,B*6)
1950 COLOR=(9,R*7,G*7,B*7):FORJ=0TO30:NEXTJ,I:RETURN
1960 REM PSG SETTING SUBROUTINE ::::::::::
1970 POKE-609,&HC9:U=USR9(0):RETURN
1980 POKE&HD06F,0:SOUND10,0:SOUND3,0:U=USR(0):RETURN
1990 REM HIGH-SCORE RANKING ROUTINE ::::::::::
2000 SC=1000-DD:HS(ST)=HS(ST)+(HS(ST)-SC)*(HS(ST)<SC):IFSC<1THENSC=0
2010 I=50:A$="YOUR-SCORE"+STR$(SC):GOSUB1860:I=75:A$="HIGH-SCORE":GOSUB1860
2020 FORJ=1TO5:I=80+J*15:A$="STAGE "+STR$(J)+"     "+RIGHT$("   "+STR$(HS(J)),3)
2030 GOSUB1860:NEXTJ:RETURN
2040 REM CTRL+STOP AND ERROR ROUTINE ::::::::::
2050 STOPSTOP:GOSUB1970:SCREEN0:WIDTH80:PRINT"STOP !!!!!":END
2060 IFERR=53ORERR=70ORERR=68ORERR=66THENGOSUB1840ELSE2080
2070 GOSUB1880:I=80:A$="ERROR !!!":GOSUB1860:GOSUB1820:GOSUB1840:RESUME1390
2080 GOSUB1970:SCREEN0:WIDTH80:PRINT"ERROR IN";ERL:END
2090 REM DATAS ------------------------------------------------------------
2100 REM DATA OF SPRITE PATTERN ::::::::::
2110 DATA 1,7,80601010080B070F1F3F3F7F7FFEFDFF01020204C4F4F8FCFCFEFEFFFF1FEFFF
2120 DATA 0,0,C0300808040403070F1F3F3F7F7FFFFF0101020232FCFCFEFEFFFFFFCFB777FF
2130 DATA 2,6,8040402021170F1F3F3F7F7FFBFDFEFF0102020484E8F0F8FCFCFEFEDFBF7FFF
2140 DATA 3,5,80404020232F1F3F3F7F7FFFFFF8F7FF0106080810D0E0F0F8FCFCFEFE7FBFFF
2150 DATA 4,4,808040404C3F3F7F7FFFFFFFF3EDEEFF030C10102020C0E0F0F8FCFCFEFEFFFF
2160 REM DATA OF COLOR PALETTE ::::::::::
2170 DATA 0102020403060407020104020602070300010103020503060100030105010602
2180 DATA 0000000201040205000002000400050100000001000301040000010003000400
2190 DATA 0000000000020003000000000200030000000000000100020000000001000200
2200 DATA 0000000000000001000000000000000100000000000000000000000000000000
2210 REM DATA OF MACHINE LANGUAGE ::::::::::
2220 DATA 3E2032A0FD3ED032A1FD3EFB32A2FD3EC932A3FD3ECD329FFD2100D62200D5C9
2230 DATA 2A02D5232202D57E473A05D5805F3E02CD93003A04D53C3204D5FE06C03E0032
2240 DATA 04D521F0D52202D52A00D57E3205D5233E061E08CD93003E0B1E04CD93003E0C
2250 DATA 1E04CD93003E0D1E00CD93003E091E0FCD93003E081E10CD93005E3E07CD9300
2260 DATA 232200D51180D6CD2000C02100D62200D5C900000000000002180D61184760110
2270 DATA 00CD5C00DD214501CD5F01C9000000003A08D5C6043208D5210276CD77012106
2280 DATA 763A08D5CD7701FE1CC2D1D03EFC3208D5210476CD74013CFEA2C8210476CD77,01C9
2290 REM DATA OF BGM ::::::::::
2300 DATA"@1@1@1@1@1@9@1@1@1@1@1@1@90101@1@1@1@1@1@9@1@1@1@1@1*1*10101"
2310 DATA"@1@1@1@1P1P9P1P1G1G1G1G1U1U9U1U1P1N1L1I1F1C9@1@1U1U1U1U1U1U1U1U1"
2320 REM DATA OF STAGE ::::::::::
2330 DATA"C0BM220,20M150,20M100,30M50,50M40,85M50,120M100,140M150,160M180,180M22
4,180M224,150M200,150M170,130M120,110M70,80M120,60M170,50M220,50M220,20"
2340 DATA"C0BM220,20M20,20M70,90M20,90M70,160M180,180M224,180M224,150M210,150M18
0,140M80,120M130,120M80,50M220,50M220,20"
2350 DATA"C0BM220,20M30,20M30,100M80,150M130,180M224,180M224,150M160,150M110,120
M140,120M145,100M160,100M180,60M200,50M220,50M220,20"
2360 DATA"C0BM220,20M30,60M150,100M30,140M150,180M224,180M224,150M210,150M110,14
0M220,110M120,60M220,50M220,20"
2370 DATA"C0BM220,20M10,20M40,180M224,180M224,150M80,150M80,110M150,100M160,50M2
20,50M220,20"
```

★キリトリ線の超㊙テク。めんどうなことを抜きにしてベーマガごと電波に送る。(新潟県長岡市・三間隆幸16才)……【影：キリトリ線の超㊙テクII‼めんどうなことを抜きにして，その書かれたハガキも読まず，ベーマガごと，ボツにする。】



エントリー・コード MS-⑤

MSX2/MSX2+用

対戦サッカーだ！

KICK KICK

キック キック

原　貴幸

内　容

黄色いボールに体当たりして敵のゴールへたたきつけるという単純なゲームです。

RUNする前に……

RUNすると15秒くらい待たされますが，何も映らないからといってさわがないでください。

プログラムを入力したら必ずすぐセーブしてください（マシン語にチェックサムはついていない!!）。

RUNして20秒くらい待ってもなにもでてこないときはバグったと考えていいでしょう。

操作方法＆ゲームの勝敗

1プレイヤーはカーソル・キーまたはジョイカード2で青い物体を操作し，2プレイヤーはジョイカード1で赤い物体を操作します。黄色いボールを敵側のゴールへぶつければ得点になります（青は下，赤は上へゴールする）。

ボールは四隅にあるうずのどこからでるかわかりません。

先に15点取ったほうが勝ちです。

入力方法

普通に入力してよいのですが，マシン語にチェックサムがついていないので，700行～1380行は気をつけて，まちがえないように入力してください。

その他

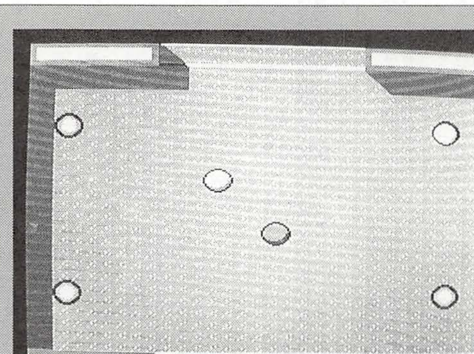
わすれてましたが，トリガやスペース・キーを押すとスピードが速くなります。なおカーソル・キーとジョイカード2をいっしょに押さないでください。プレイヤー1が画面をとびまわります。私は初投稿だ！

《第1表》主な変数

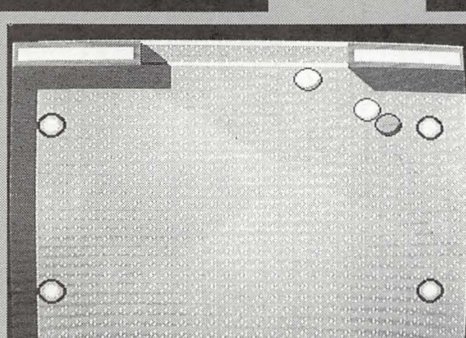
変数	用途
BX(n), BY(n)	ボール出現位置保存用
C(n)	パレット・セット用
I, J	ループ用
X, Y, VX, VY	グラフィック用
AD	マシン語セット用
P1, P2	各プレイヤーの点



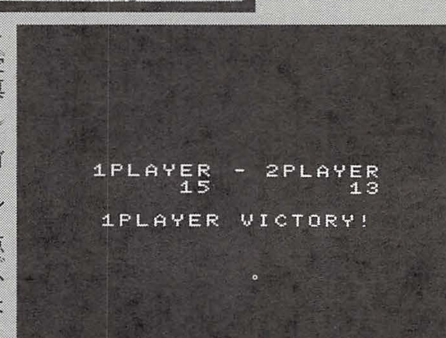
◀《写真1》これがタイトル画面です。対戦ゲームだから友達といっしょにやろう



◀《写真2》四つのコーナーのうちのどこからかボールがでてくる。スタート・ダッシュがきめてだ



▶《写真3》ゴール前の攻防はけっこう熱くなるぞ



▶《写真4》1ゴール1点で，はやく15点とったほうが勝ちだ

★CDを何枚かのフロッピーにコピーするツールはありますか？もしなかったらできる方法はありますか（CD-ROM）？（神奈川県横浜市・ショワイブミアン15才）……【Dr.D：ありません。影：ちなみに私はいつもセブンイレブンのコピー機を利用します。】

KICK KICKのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 400,&HBFFF:DEFINTA-Z:DIMBX(3),BY(3)
20 SCREEN 5,2,0:COLOR 15,1,1:SETPAGE3,3:CLS:SETPAGE,0:CLS
30 '●●●●●●●● ｸﾞﾗﾌｨｯｸ & ﾏｼﾝｺﾞ ｾｯﾄ
40 OPEN "grp:" AS #1
50 DATA 474,262,040,744,622,400,774,551,447,115,222,444,555
60 FORI=2TO14:READA$:FORC=0 TO 2
70 C(C)=VAL(MID$(A$,C+1,1)):NEXT
80 COLOR=(I,C(0),C(1),C(2)):NEXT
90 FORI=0TO15:LINE(I*16,0)-STEP(15,31),I,BF:NEXT:CLS:R=RND(-8)
100 LINE(0,0)-(7,7),3,BF:FORI=0TO4:PSET(RND(1)*8,RND(1)*8),2:NEXT:FORI=0TO31:FOR
J=0TO5:COPY(0,0)-(7,7)TO(I*8,J*8):NEXTJ,I
110 FORI=0TO7:LINE(I,I)-(72-I,15-I),((7-I)¥4)+10,B:NEXT:COPY(0,0)-(72,15)TO(184,
0)
120 FORI=0TO15
130 LINE(I,16)-(I,47),4
140 LINE(0,16+I)-(88,16+I),4
150 LINE(184+I,16+I)-(256,16+I),4
160 LINE(73+I,I)-(73+I,16),4
170 NEXT
180 LINE(73,0)-(183,1),15,B:LINE(73,14)-(183,15),15,B:LINE(73,14)-(87,15),12,B:P
SET(87,14),15:PSET(73,1),12
190 DATA 16,48,-15,79,48,48,-23,31,25,79,15,31,71,79,-5,31
200 DATA 135,48,-12,62,167,48,-23,31,144,79,15,31
210 FORI=0TO6:READX,Y,VX,VY:FORJ=0TO15
220 LINE(X+J,Y)-STEP(VX,VY),J¥4+12:NEXTJ,I
230 CIRCLE(82,56),8,9:PAINT(82,56),9
240 CIRCLE(81,54),5,8:PAINT(80,54),8
250 FORI=15TO0STEP-1
260 CIRCLE(107,95),I,(15-I)¥4+12,-.7853975#,-5.4977825#:PAINT(106,95),(15-I)¥4+1
2
270 NEXT:COPY(0,48)-(255,128)TO(50,129)
280 AD=&HC000:RESTORE 700
290 READ A$:IF A$="END" THEN 310
300 POKE AD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:GOTO 290
310 DEFUSR1=&HC000:DEFUSR2=&HC040:DEFUSR3=&HC110:DEFUSR4=&HC138
320 FOR I=&HD000 TO &HD01B:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
330 FOR I=&HD100 TO &HD111:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
340 DEFUSR=&HC160:A$="A68":FORI=0TO4STEP2:COLORSPRITE(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I¥2+1,
1)):COLORSPRITE(I+1)=&H41:NEXT
350 FORI=0TO1:A$="":FORJ=0TO31:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(I)=A
$:NEXT
360 FORI=0TO3:READBX(I),BY(I):NEXT:R=RND(-TIME)
370 FORI=2TO4STEP2:SPRITE$(I)=SPRITE$(0):SPRITE$(I+1)=SPRITE$(1):NEXT
380 COPY(0,0)-(255,31),0TO(0,0),1
390 COPY(0,0)-(255,48),0TO(0,208),1
400 FOR I=2 TO 12:COPY(0,32)-(255,47),0TO(0,I*16),1:NEXT
410 SETPAGE,1:FORI=0TO3:FORJ=12TO15:CIRCLE(BX(I)+8,BY(I)+8),(16-J)*2,J:PAINTSTEP
(0,0),J:NEXTJ,I
420 '●●●●●●●● TITLE CALL & へんすうセット
430 GOSUB 650:R=RND(1)*4:POKE&HD016,BY(R):POKE&HD017,BX(R):SETPAGE0,0:VDP(2)=VDP
(2)OR32:P1=0:P2=0
440 '●●●●●●●● MAIN ﾙｰﾌﾟ
450 FORI=0TO1:A=USR(0):PUTSPRITE0,(PEEK(&HD013),PEEK(&HD012)):PUTSPRITE2,(PEEK(&
HD015),PEEK(&HD014)):PUTSPRITE4,(PEEK(&HD017),PEEK(&HD016)):NEXT
460 A=(PEEK(&HD016)¥5-8)AND255:VDP(24)=A:IF STRIG(0)ORSTRIG(2)THENA=USR1(0)+USR3
(0)
470 IF STRIG(1)THEN A=USR2(0)+USR4(0)
480 IF PEEK(&HD017)>183 OR PEEK(&HD017)<79 THEN 450
490 IF PEEK(&HD016)<189AND PEEK(&HD016)>18 THEN 450
500 IF PEEK(&HD016)>150 THEN P1=P1+1
510 IF PEEK(&HD016)<120 THEN P2=P2+1
520 PLAY "t255o7v15e8r16e2":RESTORE1340:FORI=&HD012TO&HD01B:READA$:POKEI,VAL("&H
"+A$):NEXT:R=RND(1)*4:POKE&HD016,BY(R):POKE&HD017,BX(R)
530 SETPAGE2,2:CLS:VDP(24)=0:PSET(60,100):PRINT#1,"1PLAYER - 2PLAYER"
540 PSET(60,110):PRINT#1,USING "  #####      #####";P1;P2:FORI=0TO2000:NEXT
550 IF P1=15 THEN 570 ELSE IF P2=15 THEN 610
560 SETPAGE0,0:VDP(2)=VDP(2)OR32:GOTO450
570 '♦♦♦♦♦♦♦♦ 1P WIN
580 PLAY "s1M1000o4t25514ggggeedcr1c"
590 PSET(64,130):PRINT#1,"1PLAYER VICTORY!":FORI=0TO100:COLOR=(15,IAND7¥3,IAND7¥
2,IAND7):NEXT:FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT
600 COLOR=(15,7,7,7):GOTO 430
610 '♦♦♦♦♦♦♦♦ 2P WIN
620 PLAY "s1M1000o4t25514ggggeedcr1c"
630 PSET(64,130):PRINT#1,"2PLAYER VICTORY!":FORI=0TO100:COLOR=(15,IAND7,IAND7¥2,
IAND7¥3):NEXT:FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT
640 COLOR=(15,7,7,7):GOTO 430
650 '♠♠♠♠♠♠♠♠ TITLE
660 SETPAGE3,3:CLS:COPY(0,48)-(255,211),0 TO (0,10),3:FORI=44TO0STEP-1:VDP(24)=I
:NEXT:PLAY "t255v15o6g8s1m3000b2"
670 PSET(52,171):PRINT#1,"PUSH START BUTTON!!"
680 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0)-STRIG(1)-STRIG(2):NEXT:RETURN
690 '●●●●●●● C000H 1Pよう いどう SUB
700 DATA 3E,00,CD,D5,00,F5,3E,02
710 DATA CD,D5,00,C1,B0,CB,27,21
720 DATA 01,D0,06,00,4F,09,3A,13
730 DATA D0,5E,83,FE,00,20,01,93
740 DATA FE,EF,20,01,93,32,13,D0
750 DATA 2B,3A,12,D0,5E,83,FE,0F
760 DATA 20,01,93,FE,C0,20,01,93
770 DATA 32,12,D0,22,1A,D0,C9,00
780 '●●●●●● C040H 2Pよう いどう SUB
790 DATA 3E,01,CD,D5,00,F5,3E,00
800 DATA 00,00,00,C1,B0,CB,27,21
810 DATA 01,D0,06,00,4F,09,3A,15
820 DATA D0,5E,83,FE,00,20,01,93
830 DATA FE,EF,20,01,93,32,15,D0
840 DATA 2B,3A,14,D0,5E,83,FE,0F
850 DATA 20,01,93,FE,C0,20,01,93
860 DATA 32,14,D0,22,1A,D0,C9,00
870 '●●●●●● C080H BALL いどう
880 DATA 21,18,D0,3A,16,D0,5E,83
890 DATA FE,0F,20,01,93,FE,C0,20
900 DATA 01,93,32,16,D0,23,3A,17
910 DATA D0,5E,83,FE,00,20,01,93
920 DATA FE,EF,20,01,93,32,17,D0
930 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00
940 '●●●●●● C0B0H BALL&1P あたりはんてい
950 DATA 3A,12,D0,ED,5B,16,D0,93
960 DATA C6,0F,FE,1F,D0,3A,13,D0
970 DATA ED,5B,17,D0,93,C6,0F,FE
980 DATA 1F,D0,2A,1A,D0,7E,32,18
990 DATA D0,23,7E,32,19,D0,CD,80
1000 DATA C0,CD,80,C0,C9,00,00,00
1010 '●●●●●● C0E0H BALL&2P あたりはんてい
1020 DATA 3A,14,D0,ED,5B,16,D0,93
1030 DATA C6,0F,FE,1F,D0,3A,15,D0
1040 DATA ED,5B,17,D0,93,C6,0F,FE
1050 DATA 1F,D0,2A,1A,D0,7E,32,18
1060 DATA D0,23,7E,32,19,D0,CD,80
1070 DATA C0,CD,80,C0,C9,00,00,00
1080 '●●●●●● C110H 1P&2P あたりはんてい
1090 DATA 3A,12,D0,ED,5B,14,D0,93
1100 DATA C6,0F,FE,1F,D0,3A,13,D0
1110 DATA ED,5B,15,D0,93,C6,0F,FE
1120 DATA 1F,D0,2A,1A,D0,11,00,01
1130 DATA 19,23,C3,16,C0,00,00,00
1140 '●●●●●● C138H 2P&1P あたりはんてい
1150 DATA 3A,14,D0,ED,5B,12,D0,93
1160 DATA C6,0F,FE,1F,D0,3A,15,D0
1170 DATA ED,5B,13,D0,93,C6,0F,FE
1180 DATA 1F,D0,2A,1A,D0,11,00,01
1190 DATA 19,23,C3,56,C0,00,00,00
1200 '●●●●●● C160H  CALL SUB
1210 DATA CD,00,C0,CD,10,C1,CD,00,C0
1220 DATA CD,10,C1,CD,00,C0,CD,10,C1
1230 DATA CD,B0,C0,CD,80,C0,CD,40,C0
1240 DATA CD,38,C1,CD,40,C0,CD,38,C1
1250 DATA CD,40,C0,CD,38,C1,CD,E0,C0
1260 DATA CD,80,C0,C9
1270 '●●●●●● end
1280 DATA END
1290 '●●●●●● D000H  ほうこう
1300 DATA 00,00,FF,00,FF,01,00,01
1310 DATA 01,01,01,00,01,FF,00,FF
1320 DATA FF,FF
1330 '●●●●●● D012H  ワークエリア
1340 DATA 56,70,76,80,66,78,0,0,0,0
1350 '●●●●●● D100H  はんたいほうこう!?
1360 DATA 00,00,01,00,01,FF,00,FF
1370 DATA FF,FF,FF,00,FF,01,00,01
1380 DATA 01,01
1390 '●●●●●● SPRITE
1400 DATA 00,03,0F,1F,3F,3F,7F,7F
1410 DATA 7F,7F,3F,3F,1F,0F,03,00
1420 DATA 00,C0,F0,F8,FC,FC,FE,FE
1430 DATA FE,FE,FC,FC,F8,F0,C0,00
1440 DATA 03,0C,10,20,40,40,80,80
1450 DATA 80,80,40,60,38,1F 0F,03
1460 DATA C0,30,08,04,02,02,01,03
1470 DATA 07,07,0E,1E,7C,F8,F0,C0
1480 '●●●●●● BALL の いち
1490 DATA 16,48, 16,160, 223,48, 223,160
1500 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1510 '1990/8  by:ハラ
1520 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```


★たこ焼きと普通のポテトチップスは好きだけど，たこ焼き味のポテトチップスはきらいだっ！と書いたりすると，きっと『ラーメンライスはおいしいぞ！』という返事がくるだろう。(東京都調布市・えすとりあ19才)……【影：ラーメンライスはおいしいぞ。】

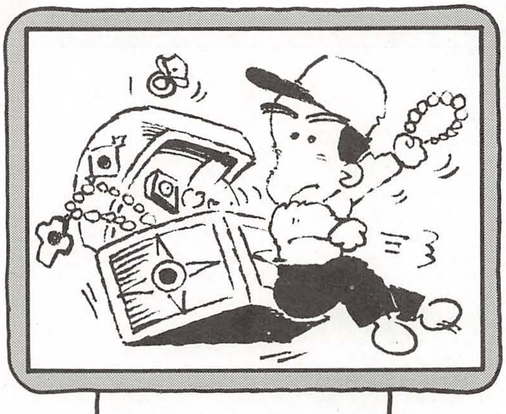
MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

ハットジャンプ・アクション？

HATMAN

（ハットマン）

―移植版バウンド・ボール―



エントリー・コード MS-⑥

細川　慎也

★ストーリー

壁に宝箱が固定してあった。そして私はそれを取りに行った。えっなぜ私がハットマンかって？それは，帽子をかぶってるからさ。

★あそびかた

カーソル・キーの左右で動き，宝箱に体当たりすると，宝がでてきます。すべての宝を取ると面クリア。スペース・キーで低く飛べます。

★テク

同じ宝を続けて取ると，30，60，90とハネあがっていきます。

面クリア時のボーナスは前述のテクによって，ちがいます。オバケにぶつかるとライフが一つ減りますが，もう一度ジャンプするので，届かない宝を取るのに有効です。

★あと一言

命は一つです。

★プログラムについて

敵の移動にインターバル割り込みを使っているのでBGMがつけられませんでした。

全体にムダが多いと思います。そのムダを取ればもっと速くなると思います。

乱数は一切（いっさい）使っていません。というのも，自分に重力がかかっているため，乱数を使って面を作ると，解けない面がでてくるからです。

《第1表》変数表

自分について	X, Y	自分の座標
	A(J)	ジャンプ移動量
	M(X, Y)	仮想VRAM
	D, C	ボーナス計算用
	N, NN	各面のノルマの計算用
敵について	X1, Y1	キャラクターの正確な位置
	X2, Y2	敵の座標
	XX	敵のX座標の移動量

★ちょっと一言

プログラムの掲載量が年々減っています。私はベーマガを買うとすぐプログラム・コーナーを見る人間なので悲しい。ベーマガ，イコール，プログラム・マガジンです。

★参考

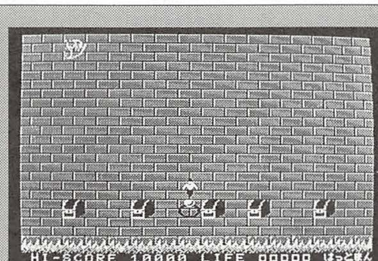
- ●バウンドボール'90年8月号
- ●各種クラッシック音楽
  シェラザード，ローエングリン

HATMANのプログラム・リスト

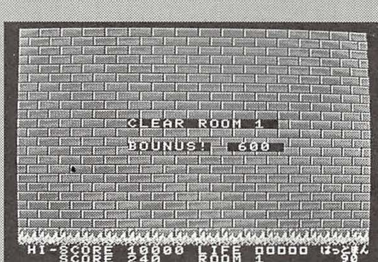
```
10 CALL MUSIC:COLOR 15,1,1:SCREEN5,2,0:DEFINTA-Z:DIM M(31,23),A%(68),B(17)
20 A%(0)=16:A%(1)=16:HI=10000:DEFFNM=M(X/8,Y/8):OPEN"GRP:"AS#1
30 GOSUB950:GOTO 460
40 ' SET EACH へんすう ――――――――
50 X=120:Y=80:J=0:D=0:X2=8:Y2=0:XX=4:AA(0)=-1:AA(1)=1:DA=0:NN=0
60 PUTSPRITE0,(0,4),,5:PUTSPRITE1,(112,84),,1
70 PLAY#2,"T2551806@24 g2. FGFE-FE- DE-DCE-G B-AG&G4.&G4.","t25514o6@24 r2. D.C.
< B-.A8>C8E8 FE2":GOSUB720
80 ONINTERVAL=32-SP*2 GOSUB 630:INTERVALON
90 ' MAIN ――――――――
100 PUTSPRITE1,(X-8,Y+4),,B(B):A=STICK(0):B=-(J>19)*9+A
110 X=X+(A=3)*(X<248)*2-(A=7)*(X>8)*2:J=J+1:Y=Y+A(J):Y=-(Y>0)*Y
120 ON-(FNM<>0) GOSUB 150
130 GOTO 100
140 ' JUDGEING ――――――――
150 M=FNM:ON-(M<5) GOTO 230
160 ' TAKING THE THING
170 IF M=8 THEN GOSUB 690:J=0:C=M:PLAY#2,"@30o2164ccc":RETURN
180  GOSUB760:COPY(0,0)-(15,15),1TO(X1,Y1),0:FORJ=0TO1:M(X1/8+J,Y1/8-1)=0:NEXT
190 IF M=C THEN D=D+1:C=M:S=S+D*30 ELSEC=M:D=1:S=S+30
200  PLAY#2,"O4L64@11C>D<D>E<E>F<F>G":NN=NN+1:IF NN=N THEN 550
```



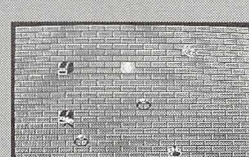
▲《写真1》これがタイトル画面だ。帽子をかぶったキャラがでてくるからハットマン？



▲《写真2》宝箱にさわると宝がでてくる。そして，もう一度さわると宝がとれるぞ



◀《写真3》上に飛んでいるオバケに当たらないように，全部の宝を取るとクリア！

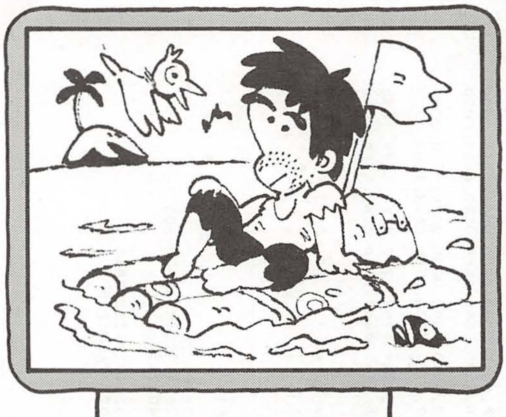


▲《写真4》宝物は下から取ったほうが他のもいっしょに取れるのでラク

★こんにちは，これからもよろしくねっ（じつは以前レスキューに2度のったんだよ〜ん)。(三重県度会郡・12才女)……【影：それだけ君はゲームを解く才能がなかったと言うことだね。つぐ美：また，すぐそういうことを……。それでできたのかな？】

```
210 GOTO 270
220 ' OPENING THE BOX
230 GOSUB 760
240 COPY(0,0)-(15,15),1TO(X1,Y1),0:COPY(M*16,0)-(M*16+15,15),1TO(X1,Y1),0,TPSET
250 M(X1/8,Y1/8-1)=M(X1/8,Y1/8-1)+3:M(X1/8+1,Y1/8-1)=M(X1/8+1,Y1/8-1)+3
260 PLAY#2,"@8O5F32C16F32":C=M:S=S+10:Y=Y1-8
270 GOSUB680:J=-(STRIG(0))*8:RETURN
280 ' ENDING ――――――――――――
290 SETPAGE0,2:COLOR 15,10
300 FORI=0TO12:FORJ=0TO15:COPY(0,0)-(15,15)TO(J*16,I*16),2:NEXT:NEXT
310 PSET( 40, 80):PRINT#1,"YOU CLEARED ALL ROUND !"
320 PSET( 16,100):PRINT#1,"AND YOU BECAME TO A RICHMAN!"
330 PSET( 56,120):PRINT#1,"YOUR SCORE";S
340 PSET(112,188):PRINT#1,"BY BRABANT"
350 SETPAGE0,0:COPY(0,0)-(255,211),2TO(0,0),0:PUTSPRITE1,(200,180),,1
360 A1$="O5D.E8D <B.A8G B2. &BB>C D.E8D8E8 <{B>C<B}4AG B2. EEG
370 A2$="O4 A.B8A GF+G E2. G2. F+EF+ AG2 EE2 &EB>C
380 B$="EGB AGE":B1$=B$+B$+B$+B$:PLAY#2,"@2T160V15L4O4 B>C","@10T160V10O5L4R2
390 PLAY#2,A1$,B1$:PLAY#2,A2$,B1$:GOTO 390  ' ENDLESS LOOP
400 ' GAME OVER ――――――――――――
410 INTERVALOFF:FORI=0TO191STEP2:LINE(0,I)-(255,I),0,BF:NEXT
420 PSET(96,88):PRINT#1,"GAME OVER"
430 A$="T120L8O4 F2E4.<B>D2.C<B >C2.&C<G B-2A1&A1"
440 CALL VOICE(@6,@33,@53):PLAY#2,A$,A$,A$:GOSUB720
450 FORI=0TO2000:NEXT:CLS:GOSUB750
460 ' TITTLE ――――――――――――
470 PUTSPRITE1,(112,84),,1
480 PSET(80, 88):PRINT#1,"||┌┐    ┌┐├┐|
490 PSET(80, 96):PRINT#1,"├┤||┬┌┬┐||||
500 PSET(80,104):PRINT#1,"||├┤||||├┤|┘
510 PSET(80,120):PRINT#1,"PUSH SPC KEY!
520 PLAY#2,"t60o1@20d-1.","t60o1@20g-1.","t60o1@20a1.":PLAY"t255V15
530 IF STRIG(0) THEN CLS:R=1:SP=1:S=0:GOTO770 ELSE530
540 ' CLEAR ――――――――――――
550 INTERVAL OFF:GOSUB750:PSET(80,80):PRINT#1,"CLEAR ROOM";R
560 PLAY#2,"T240O5L8@11 {DF+A}4>D2D.D+32D32 G2...","T240O4L8@11 {B>DG}4B4&B.>D16
D.C+32D32 G2...","T240O4L8@11 {GB>D}4G4F+4A.F+16 G2...":GOSUB720
570 PSET(80,100),0:PRINT#1,"BOUNUS!"
580 FORI=1TO5-DA:PLAY#2,"@14O4L64CR16":PSET(148,100),0:PRINT#1,I*100+D*100:NEXT
590 R=R+1:SP=SP-(SP<11):S=S+(5-DA)*100+D*100:GOSUB740:ON-(R=11)GOTO 280
600 FORI=0TO3000:NEXT:FORI=0TO7:COPY(0,0)-(255,208),3TO(I,I),0,TPSET:NEXT
610 GOTO770
620 ' GOHST ――――――――――――
630 Y2=Y2-SGN(Y-Y2)*(ABS(X-X2)<32)*4:X2=X2+XX:XX=XX*AA((X2>248 OR X2<8)+1)
640 PUTSPRITE0,(X2-8,Y2+4),15,-(XX>0)*5-(XX<0)*4
650 IF ABS(X-X2)<12 AND ABS(Y-Y2)<12 THEN GOSUB690:PLAY#2,"@57o4c32>>c":J=0
660 RETURN
670 ' MANY WORK ――――――――――――
680 INTERVALOFF:PSET(72,200),0:PRINT#1,S:INTERVALON:RETURN
690 PAINT(168+DA*8+3,195),8,15
700 DA=DA+1:IF DA=5 THEN 410
710 RETURN
720 CALL PLAY(0,Z):ON-(Z<>0)GOTO720
730 RETURN
740 IF S>HI THEN HI=S:PSET(80,136):PRINT#1,"IT'S HI-SCORE":RETURN ELSE RETURN
750 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RETURN
760 X1=INT(X/16)*16:Y1=INT((Y+8)/16)*16:RETURN
770 ' MAKING A SCREEN ――――――――――――
780 FORI= 0TO20:FORJ=0TO31:M(J,I)=0:NEXT:NEXT
790 FORI=21TO23:FORJ=0TO31:M(J,I)=8:NEXT:NEXT
800 SETPAGE0,2:N=0
810 FORI=0TO11:FORJ=0TO15:COPY( 0, 0)-(15,15),1TO(J*16,I*16),2:NEXT:NEXT
820 FORI=0TO15:          COPY(80, 0)-(95,15),1TO(I*16, 176),2,TPSET:NEXT
830 RESTORE 1290:IF R=1THEN 840 ELSE FORI=1TOR-1:READA$:NEXT
840 READA$:A=1:X=1:Y=1
850 X=VAL("&h"+MID$(A$,A,1)):IF X=0 THEN A=A+1:Y=Y+1:IF Y=11THEN 890 ELSE850
860 A=A+1:B=VAL("&h"+MID$(A$,A,1))
870 M(X*2,Y*2-1)=B:M(X*2+1,Y*2-1)=B:COPY(16,0)-(31,15),1TO(X*16,Y*16),2,TPSET
880 A=A+1:N=N+1:GOTO 850
890 SETPAGE0,0:FORI=0TO255STEP2:COPY(I,0)-(I,191),2TO(I,0),0
900 COPY(255-I,0)-(255-I,192),2TO(255-I,0),0:NEXT
910 PSET(  0,192):PRINT#1," HI-SCORE          LIFE □□□□□ はっとまん
920 PSET(  0,200):PRINT#1,"    SCORE          ROOM          90"
930 PSET( 72,192):PRINT#1,HI:PSET(72,200):PRINT#1,S:PSET(160,200):PRINT#1,R
940 GOTO 40
950 ' SET DATA ――――――――――――
960 FORI=0TO5:B$="":FORJ=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B
$:NEXT
970 FORI=0TO5:FORJ=2TO65:READA$:A%(J)=VAL("&h"+A$):NEXT:COPYA%TO(I*16,0),1:NEXT
980 FORI=2TO15:FORJ=0TO2:A(J)=VAL(MID$("775 727 700 200 310 770 710 322 433 544
141 777 210 777",(I-2)*4+J+1,1))
990 NEXT:COLOR=(I,A(0),A(1),A(2)):NEXT
1000 A$="":FORI=1TO16:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+MID$("111FFDDDDDEEEEEE",I,1))):NEXT:CO
LOR SPRITE$(1)=A$
1010 FORI=0TO17:READB(I):NEXT:FORI=0TO68:READA(I):NEXT :SETPAGE3,3
1020 LINE(0,0)-(255,255),0,BF:FORI=0TO23:LINE(0,I*8)-(255,I*8),1:NEXT
1030 FORI=0TO31:LINE(I*8,0)-(I*8,255),1:NEXT:SETPAGE0,0
1040 RETURN
1050 ' DATA POOL ――――――――――――
1060 DATA 01,01,03,01,01,06,0F,0B, 13,11,03,03,03,03,01,01, 80,80,C0,80,C0,60,F0
,D0, C8,88,C0,C0,C0,C0,80,80
1070 DATA 03,03,07,03,03,00,17,0F, 03,03,07,0F,0C,0C,18,00, 80,80,C0,80,00,F0,F8
,F8, E8,C8,C0,C0,E0,78,38,08
1080 DATA 01,01,03,01,00,0F,1F,1F, 17,13,03,03,07,1E,1C,10, C0,C0,E0,C0,C0,00,E8
,F0, C0,C0,E0,F0,30,30,18,00
1090 DATA 01,03,03,01,1E,27,07,03, 03,01,07,0F,0C,0C,06,02, 80,C0,C0,80,78,E4,E0
,C0, C0,80,E0,F0,30,30,60,40
1100 DATA 07,08,11,11,90,DA,6A,40, 24,24,10,10,08,06,01,00, D2,80,04,00,84,9C,68
,0A, 10,20,21,24,20,22,90,7D
1110 DATA 4B,01,20,00,21,39,16,50, 08,04,84,24,04,44,09,BE, E0,10,88,88,99,5B,56
,02, 24,24,08,08,10,60,80,00
1120 DATA BBBB,BBBB,BBBB,B9BB,AABA,AAAA,AAAA,A9AA,AABA,AAAA,AAAA,A9AA,AABA,AAAA,
AAAA,A9AA,AABA,AAAA,AAAA,A9AA,AABA,AAAA,AAAA,A9AA,AABA,AAAA,AAAA,A9AA,9999,9999,
9999,9999
1130 DATA BBBB,B9BB,BBBB,BBBB,AAAA,A9AA,AABA,AAAA,AAAA,A9AA,AABA,AAAA,AAAA,A9AA,
AABA,AAAA,AAAA,A9AA,AABA,AAAA,AAAA,A9AA,AABA,AAAA,AAAA,A9AA,AABA,AAAA,9999,9999,
9999,9999
1140 DATA 0F00,6666,6F66,0066,F600,6666,F666,6066,660F,6666,666F,6666,660F,6666,
666F,6666,660F,6666,666F,6666,66F6,6666,66F6,6166,66F6,6666,66F6,1666,66F6,6666,
66F6,6611
1150 DATA 77FF,7F77,61F6,6666,7711,7117,1611,6666,77FF,7F17,66F6,6666,77F6,7677,
66F6,6666,66F6,6666,66F6,6066,66F6,6666,66F6,0066,66F6,6666,66F6,0000,FFFF,FFFF,
60F6,0000
1160 DATA 0000,6600,0060,0000,0000,660F,006F,0000,0000,660F,006F,0000,FF00,F1FF,
FFFF,00F0,000F,F10F,00FF,000F,000F,F100,00F0,000F,F000,11FF,F01F,00F0,FF0F,F111,
1F11,00FF
1170 DATA 660F,66FF,1166,001F,6FF6,66F6,6166,F011,6FF6,66F6,6166,F011,6F0F,66F6,
1166,001F,660F,66F6,1161,001F,F600,116F,1111,00F0,0F00,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,
0000,0000
1180 DATA 0700,7777,8888,0000,7700,7788,8878,0080,7807,7787,4877,0084,8807,7777,
4477,0084,8877,7877,7877,8088,8778,7777,7887,8088,8778,7777,7887,8088,8778,7777,
7887,8088
1190 DATA 8778,7777,7887,8088,8778,7777,7887,8088,8877,7877,7877,8088,8807,7777,
8877,0088,7807,7787,8877,0048,7700,7788,8878,0080,0700,7777,8888,0000,0000,0000,
0000,0000
1200 DATA 0000,F30F,0033,0000,0000,33FF,3031,0000,0000,3333,3031,0000,0000,33F3,
F011,0000,0600,116F,661F,0000,6600,FF66,66F6,0060,6606,0000,0600,0066,6066,0000,
0000,6066
1210 DATA 0066,0000,0000,6006,0066,0000,0000,6006,0066,0000,0000,6006,0066,0000,
0000,6006,6006,0000,0000,0066,6600,0000,0600,0060,0600,6666,6666,0000,0000,0000,
0000,0000
1220 DATA 0800,0000,7000,0000,0007,0007,0000,0800,0000,0000,0000,0070,0700,0000,
0000,0007,7700,0707,0000,0077,7780,0700,0008,0077,7707,7700,0700,0677,7707,7707,
0770,0077
1230 DATA 8777,7807,7770,7087,7778,7877,7877,7777,8787,8787,7777,7787,6878,7878,
7878,7678,8687,6787,8787,8766,7866,8676,6878,7668,6767,8666,6666,8686,6666,6666,
6666,6666
1240 DATA 0,0,2,2,2,0,1,1,1, 3,3,2,2,2,3,1,1,1
1250 DATA -8,-8,-8,-7,-7,-7,-6,-6,-6,-5,-5,-5,-4,-4,-4,-3,-3,-2,-2,-2,-1,-1,-1
1260 DATA  0, 0, 0, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 6, 6, 6, 7, 7
1270 DATA  7, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8
1280 ' ROUND DATA
1290 DATA 0000000022537484A3D20
1300 DATA C200327300E40840320B30440A20
1310 DATA 07282022D2032C2043B3054A40649400236393D30
1320 DATA 04454A4B40052A2052A2007383006273849200
1330 DATA 014E30012E2001253A4E40013E3001233547282A3C4E20
1340 DATA 0620530440325462738492A3B4D30335263748293A4B2D404405206300
1350 DATA A202364042A4D302204383O2474B20440227 2D4042A3023530
1360 DATA 00420435204454 6493C2D3E4043520420000
1370 DATA 62063064053628492042638 2A40446483A305362849208 20830840
1380 DATA 0004403303272024334203474A2B303373A4C202272A3C4E30
```

★やっぱり鉛筆で書くとまずいですか？（新潟県豊栄市・治田弘樹16才）……【影：そりゃあ血もでるだろうし…ねェ…。つぐ美：？？影：鉛は体にすごく悪いぞ。Dr.D：？？影：その前に痛いけどね。編：？？影：しかもキズだらけになっちゃうぞ。】



MZ-1500(MZ-5Z001BASIC)用

リ，陸地はどこだあ!!

漂流（ひょうりゅう）

エントリー・コード　M1-①

ヘルニャン・バウマン

ストーリー

私の名前はロジンソン。アメリカへ行くために船に乗ったのだが，嵐にあって船が沈没してしまった。しかし強運な私は一命をとりとめたのである。海に浮かんでいる木を集めてイカダを作り，広大な海を漂流しはじめたのだが……。

内　容

君はロジンソンとなり，陸地が見つかるまで漂流し続けてください。今の持ち物は水とう(水500mℓ入り)と魚1匹です。

遊びかた

- ずっと漂流していると，たまに魚を見つけるときがあります。そのときは，Z，Xキーで左右にイカダを動かし，@キーで攻撃してください。魚は頭部が弱点です（やっつけた魚は食べることができます)。
- たまに，Cキーでコンディションを調べてください。うえ・かわき・ぜつぼうのどれか一つでも100%に達すると死んでしまうので，↑↓で，水か魚を選び，⏎で食べてください。
- 日がたつにつれて，〝ぜつぼう〟の値の上がりかたが激しくなるので気をつけてください（水や魚をたくさん食べると，希望がわくでしょう)。

プログラムの入れかた

リスト1，**リスト2**をそれぞれ入力し，セーブしてください。ファイル・ネームはそれぞれ〝PROGRAM 1〟，〝PROGRAM 2〟としてください。そして，**リスト1**をRUNさせると，ゲーム・スタートです。

簡単だという人は

普通の場合，1日か2日で陸地が見つかるのですが，もっと長期の漂流をしたい場合は，プログラム290行のDAY＞1の1の値を増やしてください（凡人なら4ぐらいが限界でしょう)。

アドバイス

魚は1発では死なないので，@キーを連射してください。

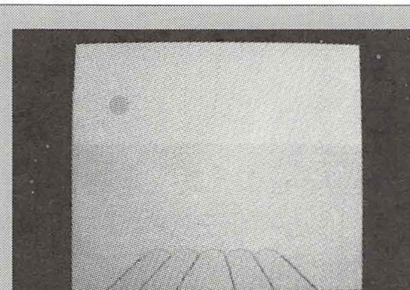
最後に

「あしたのジュー」に続くバウマン・ソフト「漂流」はいかがでしたか？FM TOWNSを購入したので，MZを使うことも少なくなると思いますが，今まで使った4機種のパソコンの中で，一番使いやすかったのがこのMZ-1500だと思っているので，MZ-1500のユーザーの皆さん，これからも老機「MZ-1500」を活用してやってください。

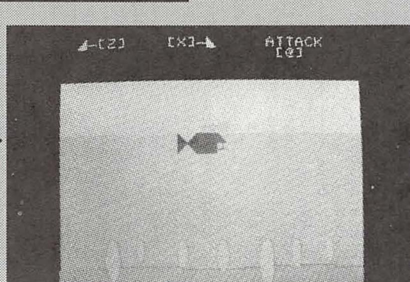
★　★



◀《写真1》タイトル画面。あなたも漂流生活を味わえる!?さっそくプレイだ



◀《写真2》ドンブラコ，ドンブラコ？とイカダが海原を行く。うーむさびしい気分になってきた……



▶《写真3》ム，魚だあ！すばやくモリでつかまえろ！おりゃおりゃ

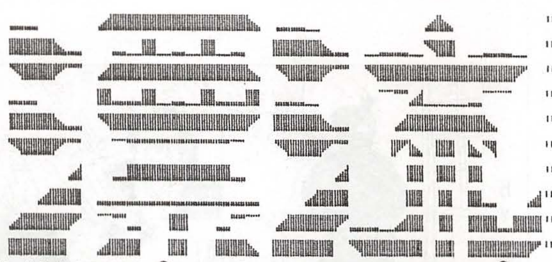


▶《写真4》ううっ，夜になってしまった。水でも飲もう。陸地はまだかー！しくしく……

★影・編・影・編・影・編・影・編影・編影・編・影・編・影・編・影・編・影・編……………うおあぁぁぁぁあっつっつっ!!（三重県一志郡・服部　傑15才）……【つぐ美：小学校の頃やった漢字の書き取りみたいね。影：えっ，人気投票を集計してたんじゃないの？】

《リスト1》漂流のタイトル作成プログラム・リスト

```
10 ' ヒョウリュウ    (TITLE)
20 DIM A$(4),B$(4),C$(4),D$(4),E$(4),F$(4):TEMPO 6
30 A$(1)="V13SOM9  O5L3 CCCO4#AA5R5R3O5C3O4#A4#A1A4A1G4G1":A$(2)="F5R7R3O5C3L1CC
CCC3C3D6D3":A$(3)="L1#D#D#D#D#D3#D3D5O4G5G6A3B5O6C7O5B5O6C8"
40 B$(1)="V12SOM9  O4L3 FFFFF5R5L3RFFGEFFE":B$(2)="F5R7R3O4C3O3L1AAAAA3A3#A6#A3"
:B$(3)="L1#A#A#A#AO4C4O3C1D5#D5D5G5G9E8"
50 C$(1)="V11SOM9  O3L3 AAO4DDC5R5L3RCDDCCO3#AG ":C$(2)="A5R7R3O4C3L1CCCCC3C3O3#
A6#A3":C$(3)="L1#A#A#A#AO4#D4F1G3O3G3G7O4E5D5C5D7C8"
60 D$(1)="V13SOM9  O5 R7 L3 CCCO4#AA5R8":D$(2)="R3O5CO4#A4#A1A4A1G4G1F6O5F3L1FFF
FF3F3":D$(3)="G5O4G5G6A3L5BO5CD#DD7E8"
70 E$(1)="V12SOM9  O4 R7 L3 FFFFF5R8":E$(2)="L3RFFGEFFEF6F3L1FFFFF3F3":E$(3)="#D
7L5RCDCG4F1#D3C3G7G8"
80 F$(1)="V11SOM9  O3 R7 L3 AAO4DDC5R8":F$(2)="L3RCDDCCO3#AGA6A3O4L1DDDDD3D3":F$
(3)="O3#A3G3O4L5CREGO3GGO4G6G3O3G5G8"
90 FOR N=1 TO 3:MUSIC A$(N);B$(N);C$(N);D$(N);E$(N);F$(N):NEXT N:CLS 3
100 '
110 PRINT[6]"                                  "
120 PRINT[6]"                                  "
130 PRINT[6]"                                  "
140 PRINT[6]"                                  "
150 PRINT[6]"                                  "
160 PRINT[6]"                                  "
170 PRINT[6]"                                  "
180 PRINT[6]"                                  "
190 PRINT[6]"                                  "
200 PRINT[6]"                                  "
210 CURSOR 9,14:PRINT[5]"●ナニカ ボ゛タン ヲ オシテクタ゛サイ...●"
220 CURSOR 11,20:PRINT[4]" ●●H.ERMYAN ●B●AUMAN ●"
230 GET A$:IF A$="" THEN 230
240 CLS:MES$="●ワタクシ ノ ナマエ ハ ●ロシ゛ンソン . ●アル シコ゛ト テ゛ ●アメリカ ●ヘ イコウ ト シテイタノタ゛カ゛●,●フネ
カ゛ アラシ ニ アッテ チンホ゛ツ シテシマッタノタ゛. サイワイ ナ コトニ ワタクシ ハ イチメイ ヲ トリトメタノタ゛カ゛●,●サテ●,●コレカラ ト゛
ウシタモノカ....●"
250 CURSOR 1,7: FOR N=1 TO 156:M$=MID$(MES$,N,1):PRINT M$;:WAIT 99:IF M$=" " THE
N NEXT ELSE MUSIC"T7OOA1":NEXT N
260 RUN "PROGRAM 2"
```



《リスト2》漂流のメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:INIT"CRT:G":DAY=1:TJ=0:QP=5:SZ=165:W=1:TM=8:OC=0:SJ=1:SP=30:MP=30:WC=1:SC
=5:DIM WX(3,5),WY(3,5),W$(3,2),BR$(3),A$(4),B$(4),C$(4),D$(4),E$(4)
20 UE=20:KA=20:ZE=20:WR=500:FR=1:MX=20:MA=1:BX=9:BY=13:ZY=0:BR$(1)=" ■■● ":BR$(2)
=" ■■■■● ":BR$(3)=" ■■ ■■ ":GOSUB 950
30 FOR N=1 TO 3:READ W$(N,1),W$(N,2):FOR I=1 TO 5:READ WX(N,I),WY(N,I):NEXT I,N
40 '
50 BOX[WC]2,40,240,190,WC:BOX[SC]3,3,240,80,SC:IF SJ=1 THEN CIRCLE[2]SP,50,7:PAI
NT[2]SP,50,2
60 IF SJ=0 THEN 100
70 FOR I=1 TO 5:CIRCLE[6]50+I*22,174,14:PAINT[6]50+I*22,174,6:NEXT I
80 LINE[0]60,165,31,190:LINE[0]173,165,202,190:LINE[0]60,165,173,165:PAINT[6]99,
189,0:LINE[6]60,165,172,165
90 LINE[0]82,165,57,190:LINE[0]105,165,87,190:LINE[0]127,165,135,190:LINE[0]150,
165,167,190
100 IF CP=1 THEN CP=0:GOTO 310 ELSE GOTO 240
110 LABEL"WAVE":'□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
120 CLS
130 FOR N=1 TO 5:CURSOR WX(W,N),WY(W,N):PRINT"_-":NEXT N:CURSOR 9,18:PRINT[5]W$(
W,1):CURSOR 20,18:PRINT[5]W$(W,2) :FOR N=1 TO 99:GET A$:IF A$="C" THEN GOSUB "CO
NDITION" ELSE NEXT N
140 W=W+1:IF W=4 THEN W=1 :RETURN ELSE RETURN:'□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
150 LABEL"CONDITION":'+++++++++++++++++++++
160 CURSOR 30,3:PRINT[7]"ウエ    ";USING"###%";UE:CURSOR 30,4:PRINT[6]"カワキ    ";USI
NG"###%";KA:CURSOR 30,5:PRINT[4]"セ゛ツホ゛ウ";USING"###%";ZE
170 BOX[7]248,140,318,170 :FOR I=140 TO 170 STEP 15:LINE[7]248,I,318,I:NEXT I
180 CURSOR 31,18:PRINT"ミス゛";WR;"●ML●":CURSOR 31,20:PRINT"サカナ";FR;"ヒキ":CURSOR 31,
22:PRINT[4]"●CANCEL=●C"
190 BOX[3]249,141+ZY,317,154+ZY:GET Z$:IF Z$="" THEN 190 ELSE Z$=ASCCHR$(Z$):IF
Z$="43" THEN BOX[0]248,140,318,170,0:RETURN ELSE BOX[0]249,141+ZY,317,154+ZY
200 IF Z$="11" AND ZY=0 THEN ZY=15:GOTO 190 ELSE IF Z$="12" AND ZY=15 THEN ZY=0:
GOTO 190 ELSE IF Z$="0D" AND ZY=0 AND WR>0 THEN 210 ELSE IF Z$="0D" AND ZY=15 AN
D FR>0 THEN 220 ELSE 190
210 WR=WR-10:KA=KA-1+INT(RND(1)*2):ZE=ZE-2:GOTO 160
220 FR=FR-1:UE=UE-3+INT(RND(1)*2):ZE=ZE-3:GOTO 160:'+++++++++++++++++++++++++++++
230 ' MAIN :'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
240 GOSUB "MUSIC"
250 TM=TM+1:IF TM=9 THEN GOSUB "TIME"
260 SA=INT(RND(1)*50):IF SA=3 AND SJ=1 THEN CURSOR 30,3:PRINT[6]"アッ! サカナダ゛!":MUS
IC STOP:WAIT 1700:GOSUB "FISH":GOTO 50
270 GOSUB "WAVE" :GOTO 240:'AAAAAAAAAAAA
280 LABEL"TIME":'▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
290 TM=0: OC=OC+1:IF OC=19 THEN DAY=DAY+1:IF DAY>1 AND  99+INT(RND(1)*20)-ZE>30
THEN "ISLAND" ELSE OC=0:SJ=1:SP=30:MP=30:SC=5:WC=1:CP=1:GOTO 50 ELSE IF OC=9 THE
N 340 ELSE IF OC=13 THEN350
300 ZE=ZE+INT(RND(1)*(2+DAY)):UE=UE+2:KA=KA+1 :IF ZE>99 OR KA>99 OR UE>99 THEN "
DEATH"
310 IF SJ=1 THEN PAINT[SC]SP,50,SC:SP=SP+9:CIRCLE[2]SP,50,7:PAINT[2]SP,50,2:RETU
RN
320 IF MP<>30 THEN 330 ELSE FOR N=1 TO 70:X=INT(RND(1)*250)+2:Y=INT(RND(1)*65):S
ET[INT(RND(1)*8)]X,Y:NEXT N
330 PAINT[SC]MP-2,30,SC:MP=MP+29:CIRCLE[6]MP,30,7:PAINT[6]MP,30,6:CIRCLE[0]MP+5,
30,5:PAINT[0]MP+5,30,5 :RETURN
340 SC=2:WC=1:SJ=1:GOTO 50
350 SC=0:WC=0:SJ=0:SP=0:GOTO 50:'▒▒▒▒▒▒▒▒
360 LABEL"FISH":'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
370 CLS 3:BOX[1]2,40,245,190,1 :BOX[SC]2,40,245,80,SC:FOR I=1 TO 245 STEP 24.5:F
Z=INT(RND(1)*3)-1:BOX[6]I,SZ+FZ+15,I+24,192,6:NEXT I
380 FOR I=1 TO 7:SB=INT(RND(1)*15)+5:CIRCLE[4](I*30)+SB,160+SB,SB,3:PAINT[4](I*3
0)+SB,160+SB,4:NEXT I  :CURSOR 2,1:PRINT[7]"◢-[Z]    [X]-◣        ATTACK■■■■■■[@]"
390 ' ガ゛ンバ゛ッテ ツカマエヨウ!! -----------------
400 GET X$:IF X$="" THEN 420
410  IF X$="Z" AND MX>3 OR X$="X" AND MX<22 THEN GOSUB "ERASE" ELSE IF X$="@" TH
EN MA=2
420 CURSOR MX,8:PRINT[6]" ┐  "
430 CURSOR MX,9:PRINT[3]" ●▒= U"
440 CURSORMX,10:PRINT[6]" ━━━━"
450 CURSOR MX,8:PRINT BR$(MA)
460 '
```

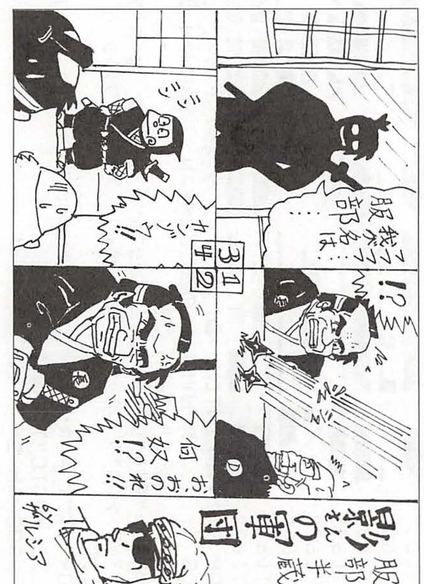
MZ-1500

★昔，母にグラディウスを買ってきてえーと言ったら，グラジオラスという花を買ってきてしまったという，恐ろしい夢をみました。
(三重県多気郡・三手乱ジェロ15才)……【影：えっくジラがオナラしたって？つぐ美：やーね。そんなわけないでしょ。】

```
470 CURSOR BX,BY:  PRINT[0]"      "
480 CURSOR BX,BY+1:PRINT[0]"     "
490 IF QQ=1 THEN QQ=0:GOTO 390
500 IF MA=2 AND BY<>10 THEN MA=1 :GOTO 520
510 IF BX+3=MX AND BY=10 AND MA=2 OR BX+4=MX AND BY=10 AND MA=2 THEN "ｾｯｼｮｸ"
520 ' ● FISH MOVE ●
530 IF INT(RND(1)*2)+1=1 THEN 460
540 MH=INT(RND(1)*6)+1
550 CURSOR BX,BY:  PRINT[0]"                "
560 IF MH>3 AND BY>10 THEN BY=BY-1
570 IF MH=1 AND BY<20 THEN BY=BY+1
580 IF MH=2 AND BX<16 THEN BX=BX+1
590 IF MH=3 AND BX>1  THEN BX=BX-1
600 QQ=1:GOTO 470
610 LABEL "ｾｯｼｮｸ" :'-------------------
620 GET Z$:IF Z$="" ELSE 650
630 IF INT(RND(1)*80)=2 THEN "ﾆｹﾞﾗﾚﾙ"
640 GOTO 620
650 CURSOR BX,BY:  PRINT"                  " :NOISE"D1E1"
660 IF INT(RND(1)*20)=3 THEN "ﾂｯﾀ!" ELSE CURSOR BX,BY:PRINT"              ":GO
TO 620
670 LABEL "ﾆｹﾞﾗﾚﾙ" :'------------------
680 FOR I=BX TO 1 STEP -1 :CURSOR I,BY:  PRINT"               ":CURSOR I,BY+1:PR
INT"            ":NEXT I
690 CLS 3:CURSOR 7,4 :PRINT[6]"ｸｯｿｰ-!! ﾆｹﾞｱｼ ﾉ ﾊﾔｲ ﾔﾂﾀﾞ !!!"
700 CURSOR 14,9 :PRINT[5]"HIT ANY KEY"
710 GET Z$:IF Z$="" THEN 710 ELSE BY=15:ZE=ZE+1:UE=UE+4:KA=KA+4:RETURN
720 LABEL "ﾂｯﾀ!" :'--------------------
730 CLS 3:CURSOR 3,3:PRINT[4]"ﾖｰｼ!! ｺﾚ ﾊ ｵｵﾓﾉ ﾀﾞ!":FR=FR+1
740 CURSOR 9,9 :PRINT[5]"HIT ANY KEY":WAIT 2000
750 GET Z$:IF Z$="" THEN 750 ELSE BY=16:UE=UE+3:KA=KA+4:RETURN
760 LABEL"ERASE":'---------------------
770 CURSOR MX,8:PRINT[6]"                          "
780 CURSOR MX,7:PRINT BR$(3)
790 IF X$="Z" THEN MX=MX-1 ELSE MX=MX+1
800 RETURN:'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
810 LABEL"MUSIC":'♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
820 QP=QP+1:IF QP=6 THEN QP=0:GOTO 830 ELSE RETURN
830 TEMPO TA :IF TJ=4 THEN TJ=0
840 TJ=TJ+1:MUSIC A$(TJ);B$(TJ);C$(TJ);D$(TJ);E$(TJ):RETURN:'♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
850 LABEL"DEATH":'*********************
860 MUSIC STOP:CLS3:N=0:CURSOR 2,7:IF UE>99 THEN ME$="ﾊﾗ ｶﾞ ﾍｯﾀ" ELSE IF KA>99
 THEN ME$="ﾉﾄﾞ ｶﾞ ｶﾜｲﾀ" ELSE ME$="ｲｹﾄﾞ ﾓ ｲｹﾄﾞ ﾓ ﾅﾆﾓ ﾅｲｼﾞｬﾅｲｶ"
870 MES$="ﾛｼﾞﾝｿﾝ:｢ ｱｧ...."+ME$+".... ﾓｳ ﾀﾞﾒﾀﾞ..... ｣ ｿｳｲｯﾃ,ﾛｼﾞﾝｿﾝ ﾊ ｴｲｴﾝ ﾉ
ﾈﾑﾘ ﾆ ﾂｲﾀﾉﾃﾞｱｯﾀ..... -.END-°"
880 N=N+1:MP$=MID$(MES$,N,1):IF MP$="°" THEN WAIT 9999:RUN"PROGRAM 1" ELSE PRINT
MP$;:MUSIC"O0C1":GOTO 880:'*************
890 LABEL"ISLAND":'////////////////////////
900 CLS3:N=0:CURSOR 2,7:MES$="ﾛｼﾞﾝｿﾝ:｢ ｱｧ!! ﾘｸﾁﾀﾞ! ﾘｸﾁﾀﾞ! ... ｣        ｳﾝ ﾉ ｲｲｺﾄﾆ
., ﾛｼﾞﾝｿﾝ ﾊ ｱﾒﾘｶ ﾉ ﾆｼｶｲｶﾞﾝ ﾆ ﾀﾄﾞﾘﾂｸｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾀﾉﾃﾞｱﾙ    °"
910 N=N+1:MP$=MID$(MES$,N,1):IF MP$="°" THEN 920 ELSE PRINTMP$;:MUSIC"T701A1":GO
TO 910
920 MUSIC"T7 V15S0M1104 #F3#G3B8#F3#G3L5BBBB3 O5#D3L5O4BBB #F3#G3L5BBB O5#D3O4B3
O5#C5O4 #F5O5#F8";"T7 V9S0M1103 L5R#D#DR#DR#DR#DR#DR#DR#DR#CR#C";"T7 V8S8M6O4
 #F3#G3B8#F3#G3L5BBBB3O5#D3L5O4BBB#F3#G3L5BBB";"T7 V1S0M20003 L5R#F#FR#FR#FR#FR#
FR#FR#FR#FRERE"
930 MUSIC"#C3#D3 E5#D3#C3#D5#C3O4B3 O5#C5#D3#C3O4#F5O5#D3E3#F5#C3#D04B5O5L3#C#DE
#F#G#AB3";"#CR#CR#DR#DR#CR#CV11#D9V13#D5";"O5#C3#D3E5#D3#C3#D5#C3O4B3O5#C5#D3#C3
O4#F5O5#D3E3#F5#C3#D04B5O5L3#C#DE#F#G#AB3";"ERER#FR#FRERE":CLS
931 CURSOR 11,5:PRINT[5]"                      "
932 CURSOR 11,6:PRINT[5]"                      "
933 CURSOR 11,7:PRINT[5]"                      "
934 CURSOR 11,8:PRINT[5]"                      "
935 CURSOR 11,9:PRINT[5]"                      "
936 FOR X=75 TO 240:LINE[2]X,60,X,61:NEXT X
937 CURSOR 12,17:PRINT[6]"(C)B AUMAN SOFT":WAIT 5300:CURSOR 12,14:PRINT[4]"T O
 B E  C ONTINUE! ":WAIT20000
940 END:'//////////////////////////////

950 ' MUSIC DATA
960 ' SEA
970 TA=6:A$(1)="V15S0M1105E7D7C5O4B3A3G5A3B3O5C5D3E3F5E5L0EFEFEFEFD5V9E3D1C1D5"
980 B$(1)="V15S0M1205C7O4B7G5E3F3G5F5L3GAB05CL5DCL0CDCDCDCDO4B5V905C3O4B1A1B5"
990 C$(1)="V12S0M1303A7A7L5D02A03DDDAAAA7R7"
1000 D$(1)="V12S0M1404D7C703F5D3E3F5D3E3D3L5CDA02AR7"
1010 E$(1)="V12S0M1503D7O2A7F5D3E3F5G5F5E3D3C5D5L3AR01ARR7"
1020 A$(2)="V15F7D7O4G5G3A3B5B3O5C3D5E3F3L5GFL0FGFGFGFGE5V9F3E1D1E5"
1030 B$(2)="V15D7O4A7G8G3A3B5O5C3D3L5EDL0DEDEDEDEC5V9D3C1O4B1O5C5"
1040 C$(2)="B7G7L5EAED#CO2B3A3O3L5D#CD02AR7"
1050 D$(2)="O3L3EDEFL5GECDC#AAGFAO4D03DR7"
1060 E$(2)="O2L3EDEFL5GEO3CDCO2#AAGFAO3D02DR7"
1070 A$(3)="V13E7E7V15E5D5V9E3C3D5V13D7D7V15D5C5V9D3O4B05C5"
1080 B$(3)="V13L5EDC04BV15A#FV905C3O4B1A1L5BV13O5DC04BAV15GEV9B3G3A5"
1090 C$(3)="V903D5E5D7L5V12D#CRRV9#CDO2AB03V12#CO2BRR"
1100 D$(3)="V904A7D7V12D5E5R7V9A7O3L5A#AV12O4CDRR"
1110 E$(3)="V903L5DCO2#AAV12#G#ARRV903CO2#AA#GV12FBRR"
1120 A$(4)="V13C7C7V15C5O4B3A3O5D5C5O4B7T5L0ABABABABABABABABABA3G9T6"
1130 B$(4)="O5V13L5C04BAG#FG3A3B5A5G7T5#F7F3D9T6"
1140 C$(4)="V903F7L5EFV12CCO2B03FE7T5D3#C3D5O2D3B9T6"
1150 D$(4)="V903F7L5EFV12EDCDE7T5E7O2E3A9T6"
1160 E$(4)="V901L5#AA#GFEDCDE7T5E7E3A9T6"
1170 RETURN
1180 DATA "            ","            ",1,19 ,8,14 ,12,15 ,18,11 ,23,15 ,"
            ","            ",2,13 ,7,16 ,12,18 ,19,13 ,27,19,"
            ","            ",1,16 ,5,18 ,12,12 ,20,16 ,25,11
```

評…ニンともカンとも(影)



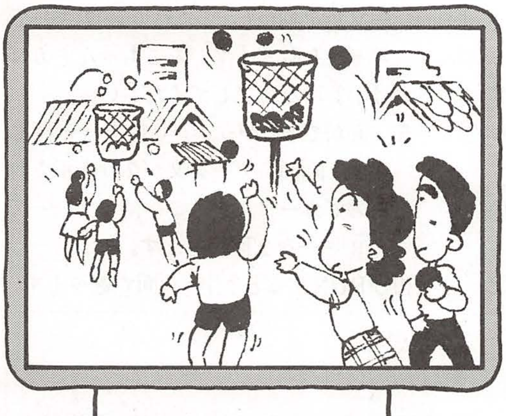
by 愛知県豊橋市・ガルシア

評…なんというかそのー(編)



by 大阪府門真市・Arrow!

★ズバリッ！このハガキが届くのは10月22日だ!!影さん，当たったらラーメン・ライスおごってください。(愛知県名古屋市・朝長淳司15才)……【影：さあて，今月のOFを書くか。なになに？そんないつ届いたかなんて忘れちまったい，ベラボーめ。】



エントリー・コード　M2-①

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

そりゃもう町内大さわぎのパズルゲーム！

恒例(こうれい)！町内玉入れ大会(ちょうないたまいれたいかい)

謎のパズル大好きおじさん

町内玉入れ大会のいわれ

むかしむかしある町に町内大運動会というのがあってな，それはそれは皆，たのしみにしておった。ところがある年，会場の空地にマンションが建つことになって「もう，運動会もできんのう」とあきらめておった。

そこへ，知恵者がやってきて「空地がなければ町全体を会場にすれば良い」と提案した。「それは良い考えじゃ」と皆も賛成して，その年は知恵者の言うとおりやったのじゃが，イマイチ不評でな，その中で，なぜか玉入れだけは好評じゃった。それで，つぎの年からは玉入れだけをやることになったんじゃと。めでたしめでたし。

ゲームの内容

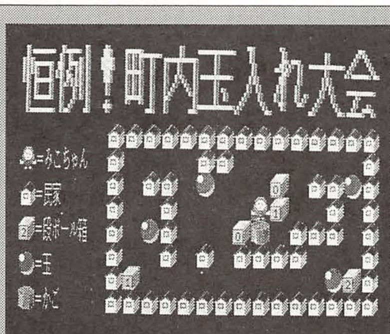
みこちゃんを操(あやつ)って，玉をすべてゴールのカゴに入れればＯＫ！というパズルゲームです。

ルール

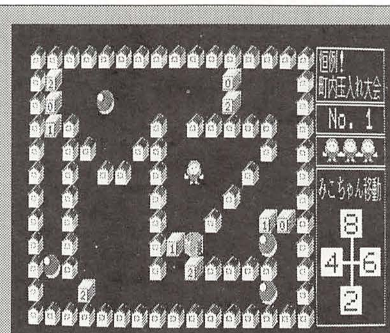
1．みこちゃんは，⑧②④⑥キーで上下左右に動きます。斜めには動けません。
2．段ボール箱は，1個ならみこちゃんが押して移動させることができます。
3．玉は，みこちゃんが押すと動きだし，何かにぶつかるまで止まりません。もし，ぶつかった物が段ボール箱なら，段ボール箱は壊れてなくなります。また，段ボールに書いてある数字は反発力で数字の数だけ玉が後戻りします。玉がみこちゃんに当たるとミスになります。玉が動いているときはみこちゃんは動けないので，玉を段ボール箱に向かって押すときは，反発力と距離に注意しましょう。
4．カゴも，玉が入る前なら押して移動させることができますが，1個でも玉が入るともう動かせません。

遊びかた

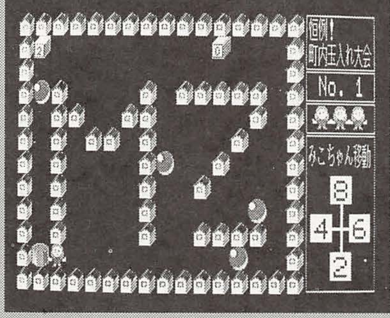
RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な例題を繰り返し解いて見せてくれるので，解きかたのヒントにしてください。何かキーを押してゲーム・スタートです。もしはまったと思ったら，Ⓖキーを押してギブアップしてください。一つの面で3回ミスかギブアップすると，



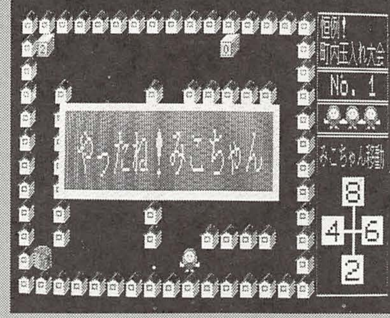
▲《写真１》タイトル画面で基本操作を教えてくれるゾ。コンストラクションがついているのもスゴイ！



▲《写真２》家をＭＺの形に建てるとは，どういう町長だ！とにかく競技スタート！



▲《写真３》箱は全部消さなくてもいいのと，カゴはボールを入れると動かなくなるのに注意だゾ



▲《写真４》全部の玉をカゴに入れれば町内みんなで「やったね！みこちゃん」と。ウレシー

CHECKER FLAG

編：パズルおじさんの新作がとどきました。あいかわらず強引なストーリーが笑わせてくれます。ぷっ！

Dr.D：パズルほどパソコンに適したゲームはないんじゃよ。わしも今までにいくつ作ったかなあ。

編：ではパズルゲームの作りかたなどを簡単に教えてください。

Dr.D：よしよし。このような4，または2方向移動のパズルは配列変数を用いればすぐにできるぞ。数学ゲームに載っているようなものも，計算式さえ解決すれば難はないはず。君もためしてごらん。

★オレは修学旅行で長崎に行ってきたぞ～。(長野県下高井郡・山本宗貴17才)……【影：この間はどうもありがとう。長崎カステラなんていただいちゃって。つぐ美：影さん，ちょっとちょっと，それって，別の人よ。影：えっ！それはどうも失礼しました。】

ゲーム・オーバーとなります。その面が解けなくとも，Ⓝキーでつぎの面へ進むことができます。

コンストラクション

パズルゲームを作るときは，いつもコンストラクションをいっしょに作ります。いつもは投稿時に切り離すのですが，今回は本編が短いのでそのままつけておきました。使いかたは

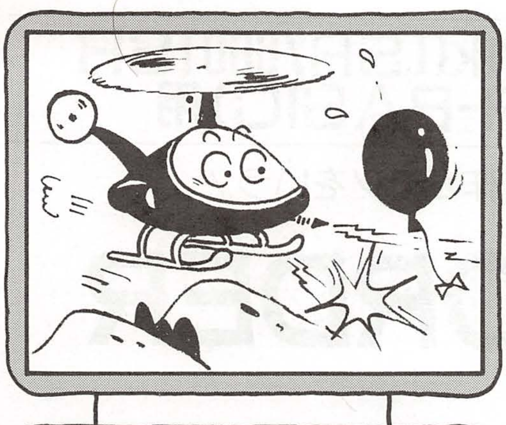
1．デモのとき，小文字のⓔを押します。
2．№と画面にでるので面番号(1～10)をインプットします。
3．インプットした面が表示され，画面の左上でカーソルが点滅します。
4．カーソル移動キー（↑↓←→）でカーソルを動かし，そこへ⓪～⑦キーでキャラを置きます。みこちゃんとカゴは1か所だけにしてください。
5．面ができあがったら［CR］キーを押します。画面にデータ文が2行表示されるのでカーソルをそこへ持っていって［CR］キーを2回押します。

再びRUNすると今作った面で遊べます。

恒例／町内玉入れ大会のプログラム・リスト

```
10 '*****************************************************************
20 '     恒例！町内玉入れ大会                 10/13/90  T.Kodama
30 '*****************************************************************
40 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:640,200,16":def int A-Z:klist 0:kmode 1
50 console 0,25:gosub 990:priority &HFFFE
60 cgen 1:gosub 820:MEN=1
70 '=====( ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ )================================================
80 key 0,"":N=3:if MEN>10 then MEN=1
90 gosub 530:GSW=0:C$="No."+right$(" "+str$(MEN),2):KG=0
100 line (516,0)-(638,38),11,B:symbol (522,2),left$(T$,6),1,1,14
110 symbol (522,20),right$(T$,14),1,1,14:line (516,40)-(638,60),11,B
120 symbol (538,43),C$,2,2,14:line (516,62)-(638,82),11,B
130 locate 33+(3-N)*2,9:print string$(N,CH$(6));:line (516,84)-(638,190),11,B
140 symbol (520,90),"みこちゃん移動",1,1,14:A$="8":X=559:Y=112:gosub 180
150 A$="2":Y=164:gosub 180:line (577,130)-(580,164),15,BF
160 A$="4":X=525:Y=138:gosub 180:A$="6":X=593:gosub 180
170 line (561,147)-(593,148),15,BF:goto 200
180 line (X,Y)-(X+36,Y+18),15,BF:symbol (X+2,Y+3),A$,4,2,1:return
190 '=====( ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ )================================================
200 K$=inkey$:if K$="" then 200
210 if K$="N" then MEN=MEN+1:goto 80
220 if K$="g" or K$="G" then gosub 620:goto 250
230 gosub 270:if GSW=0 then 200
240 if GSW=1 then gosub 670:MEN=MEN+1:goto 80
250 N=N-1:if N=0 then 60 else goto 90
260 '=====( ｲﾝﾌﾟｯﾄ ｷｰ ﾁｪｯｸ )==========================================
270 DX=((K$="4")-(K$="6"))*2:DY=((K$="8")-(K$="2"))*2
280 if DX=0 and DY=0 then return
290 X=XM+DX:Y=YM+DY:A$=scrn$(X,Y):if A$="6" then return
300 if A$=" " then 350 else if A$="G" then 410 else if A$="K" then 370
310 '=====( 段ボール箱を押す )=======================================
320 XX=X+DX:YY=Y+DY:AA$=scrn$(XX,YY):if AA$<>" " then return
330 locate XX,YY:print CH$(instr("ACD",A$)+1);
340 '=====( みこちゃん移動 )=========================================
350 locate X,Y:print CH$(6);:locate XM,YM:print CH$(0);:XM=X:YM=Y:return
360 '=====( かごを押す )===============================================
370 if KG<>0 then return
380 XX=X+DX:YY=Y+DY:AA$=scrn$(XX,YY):if AA$<>" " then return
390 locate XX,YY:print CH$(7);:goto 350
400 '=====( 玉を押す )=================================================
410 XX=X+DX:YY=Y+DY:while scrn$(XX,YY)=" ":play "o5l16cd":locate XX,YY
420 print CH$(5);:locate X,Y:print CH$(0);:X=XX:Y=YY:XX=XX+DX:YY=YY+DY:wend
430 A$=scrn$(XX,YY):if A$="K" then 500 else if A$="6" or A$="G" then return
440 NN=instr("ACD",A$)-1:play "o6l16ba":locate XX,YY:print CH$(0);
450 NX=-DX:NY=-DY:if NN=0 then return
460 for I=1 to NN:play "o5l16cd":XX=X+NX:YY=Y+NY:locate X,Y:print CH$(0);
470 if XX=XM and YY=YM then 620
480 locate XX,YY:print CH$(5);:X=XX:Y=YY:next:return
490 '=====( 玉がかごに入った )=========================================
500 play "o6l16de":locate X,Y:print CH$(0);:NB=NB-1:if NB=0 then GSW=1
510 KG=1:return
520 '=====( 画面を書く )===============================================
530 cls 3:for I=0 to 11:locate 0,I*2+1:print string$(16,CH$(1));:next
540 on MEN restore 1280,1300,1320,1340,1360,1380,1400,1420,1440,1460
550 NB=0:for Y=3 to 21 step 2:read C$:X=2:for I=1 to 7
560 K=asc(mid$(C$,I,1))-48:if K>9 then K=K-7
570 A=K¥6:gosub 600:X=X+2:A=K mod 6:gosub 600:X=X+2:next:next:read C$
580 for I=1 to 4:A(I)=val("&h"+mid$(C$,I,1))*2+2:next:XM=A(1):YM=A(2)+1
590 A=6:X=XM:Y=YM:gosub 600:A=7:X=A(3):Y=A(4)+1:gosub 600:return
600 locate X,Y:print CH$(A);:if A=5 then NB=NB+1:return else return
610 '=====( ﾐｽ, ｷﾞﾌﾞｱｯﾌﾟ )============================================
620 sound 7,&HFC:sound 8,&H10:sound 11,&HF0:sound 12,&H4:sound 1,0
630 K=1:for I=0 to 150 step 5:crev K:locate XM,YM:print CH$(6);:sound 13,&H29
640 for J=0 to 100 step 5:sound 0,255-J-I:next:if K=1 then K=0 else K=1
650 next:pause 5:crev 0:GSW=-1:return
660 '=====( 面 ｸﾘｱ )==================================================
670 line (76,64)-(452,127),15,BF:line (86,69)-(442,121),9,BF
680 symbol (108,81),"やったね！みこちゃん",2,2,15
690 play init:restore 710:for I=1 to 6:read M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
700 play M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$:next:play wait:play init:return
710 data @2t80q4o6g4&g8{ggg}8g4&g8{efg-}8,@2t80q4o6e4&e8{eee}8e4&e8{cde-}8
720 data @2t80q4o6c4&c8{ccc}8c4&c8{<ab-b>}8,v10t80q4o4e4&e8{eee}8e4&e8{cde-}8
730 data v10t80q4o4c4&c8{ccc}8c4&c8{<ab-b>}8,t80q7o3c2c4&r8
740 data q5g8{ggr}8q3{gga}4,q5e8{eer}8q3{eef+}4,q5c8{ccr}8q3{ccd}4
750 data q5e8{eer}8q3{eef+}4,q5c8{ccr}8q3{ccd}4,c2,q5b-8{b-b-r}8q3{b-gb-}4
760 data q5g8{ggr}8q3{ge-g}4,q5e-8{e-e-r}8q3{e-ce-}4,q5g8{ggr}8q3{ge-g}4
770 data q5e-8{e-e-r}8q3{e-ce-}4,e-2,>q4c8{ccc}8c8{ccc}8,q4a8{aaa}8a8{aaa}8
780 data q4f8{fff}8f8{fff}8,q7a4a4,q7f4f4,f4f4,c8{ccc}8c8{<b>cd-}8
790 data a-8{a-a-a-}8a-8{gab-}8,e-8{e-e-e-}8e-8{efg-}8,a-4q4a-8{gab-}8
800 data e-q4e-8{efg-}8,a-4q4a-8<{gab-}8,q8d1,q8b1,q8g1,q8g1,q8d1,q8g1
810 '=====( ﾃﾞﾓ )=====================================================
820 cls 3:T$="恒例！町内玉入れ大会"
830 symbol (5,0),T$,4,3,9:symbol (0,0),T$,4,3,13
840 Y=10:restore 940:for I=1 to 5:read K,C$:locate 0,Y:print CH$(K);
850 symbol (32,(Y-1)*8),"= "+C$,1,1,13:Y=Y+3:next
860 Y=8:for I=1 to 8:locate 10,Y:print string$(15,CH$(1));:Y=Y+2:next:NB=0
870 restore 950:Y=10:for I=1 to 6:read C$:X=12:for J=1 to 13:D$=mid$(C$,J,1)
880 K=val(D$):if K=5 then NB=NB+1 else if K=6 then XM=X:YM=Y
890 locate X,Y:print CH$(K);:X=X+2:next:Y=Y+2:next:KG=0
900 read Q$:for Q=1 to len(Q$) step 2:K$=mid$(Q$,Q,1):C$=mid$(Q$,Q+1,1)
910 for QQ=1 to val(C$):gosub 270:pause 2:QQ$=inkey$:if QQ$<>"" goto 930
920 next:next: pause 10:goto 860
930 if QQ$="e" then 1490 else return
940 data 6,みこちゃん,1,民家,4,段ボール箱,5,玉,7,かご
950 data 0000110000000,0110500020115,0010060030010,0510002701110
960 data 0010101111000,3000000000054
970 data 6282622141816421462243816121648162214563824121214124658162214147846322426182422381422268468262814182652281462143814325624183612141236163846221422462
980 '=====( ｷｬﾗ 設定 )================================================
990 restore 1030
1000 for I=1 to 23:read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):next
1010 for I=0 to 7:read C$,D$:CH$(I)=D$+"    "+C$+" ":next:return
1020 '=====( PCG ﾃﾞｰﾀ )================================================
1030 data 0020,0000000000000000000000000000000000000000000000
1040 data 0030,000003070F0F0F07000003070D0D0F07070F1F1F1D3D3F3E
1050 data 0031,0000C0E0F0F0F0E00000C0E0B0B0F0E0E0F0F8F8B8BCFC7C
1060 data 0032,0380E0E000000600383FFFF0707061E3F9CE0E000000600
1070 data 0033,C00107070000600C0C1FFFFE0E06078FC39070700006000
1080 data 0034,000000000020F3F000103070E1F7FFF000000000000020F3F
1090 data 0035,00000000000182E5E0D8AA55ABD7EEFD000000000000182E5
1100 data 0036,3F3F3F3F3F3F3F3F303030303F3F3F3F303737303F3F3F3F
1110 data 0037,EAF5EAF5EAF4E8F06A756A75EAF4E8F06A756A75EAF4E8F0
1120 data 0038,070D1A356AD5FF8000070F1F3F7F007F00070F1F3F7F007F
1130 data 0039,FF57AD59B161C14100FCFAF4EAD42A9400FCFAF4EAD42A94
1140 data 0041,80808080808080FF7F7F7F7F7F7F7F00736D6D6D6D737F00
1150 data 0042,4141414244850E0AA94AA94A890A000AA94AA94A890A000
1160 data 0043,80808080808080FF7F7F7F7F7F7F7F007B737B7B7B717F00
1170 data 0044,80808080808080FF7F7F7F7F7F7F7F00736D7D7B77617F00
1180 data 0045,0000387C7C7C3800071F073B3BBBC7FF0000387C7C7C3800
1190 data 0046,000000000000001E0F8FCFEFEFFFFFF0000000000000000
1200 data 0047,00000000001F07FFFFFF7F7F3F1F070000000000000000
1210 data 0048,0303070E1E7CF8E0FFFFFFFEFEFCF8E00000000000000000
1220 data 0049,00031F7F1F4328500000000004028500F3CE080E0FCFFFF
1230 data 004A,00C0F8FEF8C000000000000000000000F03C0701073DEBF5
1240 data 004B,28502850285008002850285028500800FFFFFFFFFFFF3F0F
1250 data 004C,000000000000000000000000000000000EBF5EBF5EBF5ECF0
1260 data " "," ",45,67,89,AB,89,CB,89,DB,EF,GH,01,23,IJ,KL
1270 '=====( 面 ﾃﾞｰﾀ "0" から "9" と "A" から "Z" )=====================
1280 data 00000C0,C500000,J006776,1616006,1166010
1290 data 1006060,100610K,100900U,V006P76,000000U,8487
1300 data 0000000,537777C,10U0001,1777700,010018K
1310 data 510U000,017617P,E709000,4007770,0160000,5587
1320 data 0000000,BZZZZZV,0000000,0000000,3176000
1330 data 0106000,4009P77,C766100,010770D,0130000,90B8
1340 data 0000000,000WW77,2777760,060L000,0617750
1350 data 2710100,0010J7C,501C050,4I17771,00G0000,6038
1360 data 0000600,UJ00676,511J600,0D000I6,ZP4SB66
1370 data 0260666,Z077666,0130006,Z10D676,011000I,3058
1380 data 4001000,00BV106,1I611I6,106100C,10C11B6
1390 data 1062006,1661306,0I61176,50AJ1IU,0060100,5011
1400 data 0607100,56U625C,0766006,5167166,0102166
1410 data 3122060,0102066,0177766,300000C,6177747,2625
1420 data 0616620,5620620,081676C,564005C,0816600
1430 data 56Q0776,0716006,0606606,000B7V6,1776000,4018
1440 data 0010000,V615000,0A11768,064C000,0910I66
1450 data 1611000,0011666,06130Y6,561V676,0A10000,B598
1460 data 0001100,05Z4P70,0501050,0501010,0177270
1470 data 0101200,0401190,0771050,0201170,0770050,9217
1480 '=====( 面 ﾃﾞｰﾀ 編集 )=============================================
1490 cls 3:cgen 0:input "No.",MEN:cgen 1:gosub 530:X=2:Y=3
1500 locate X,Y:K$=input$(1):if K$="" then 1500
1510 if K$=chr$(13) then 1610
1520 DX=((K$="⇦")-(K$="⇨"))*2:DY=((K$="⇧")-(K$="⇩"))*2
1530 X=X+DX:Y=Y+DY
1540 if X<2 then X=28 else if X>28 then X=2
1550 if Y<3 then Y=21 else if Y>21 then Y=3
1560 if K$<"0" or K$>"7" then 1500
1570 print CH$(val(K$));:goto 1500
1580 A=instr("6ACDG2K",scrn$(X,Y))
1590 if A=6 then XM=X:YM=Y:A=0 else if A=7 then XK=X:YK=Y:A=0
1600 return
1610 K$="":Y=3:for I=1 to 10:X=2:for J=1 to 7:gosub 1580:K=A*6:X=X+2
1620 gosub 1580:K=K+A:if K>9 then K=K+55 else K=K+48
1630 K$=K$+chr$(K):X=X+2:next:Y=Y+2:next:cls 3
1640 init "crt:80,25,1,1":A=1280+(MEN-1)*20:print A;"data ";:K=1
1650 for I=1 to 5:print mid$(K$,K,7);",";:K=K+7:next:print "  "
1660 A=A+10:print A;"data ";:for I=1 to 5:print mid$(K$,K,7);",";:K=K+7:next
1670 XM=(XM-2)¥2:YM=(YM-3)¥2:XK=(XK-2)¥2:YK=(YK-3)¥2
1680 print hex$(XM)+hex$(YM)+hex$(XK)+hex$(YK)
```


★おまじないをかけるぞ。これは載せなきゃだめだー。載せなきゃだめだー。ほら載せた。すごい力だ。(北海道北見市・中西宣仁13才)
……【影：くそーっ。編：どうしたんですか。影：このおまじないを打ちやぶるおまじないをかけたんだが，負けてしもうた。】



エントリー・コード P6-①

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用

フワフワ風船を撃ち落とせ!

ヘリコプチャー

STING

⊙ストーリー

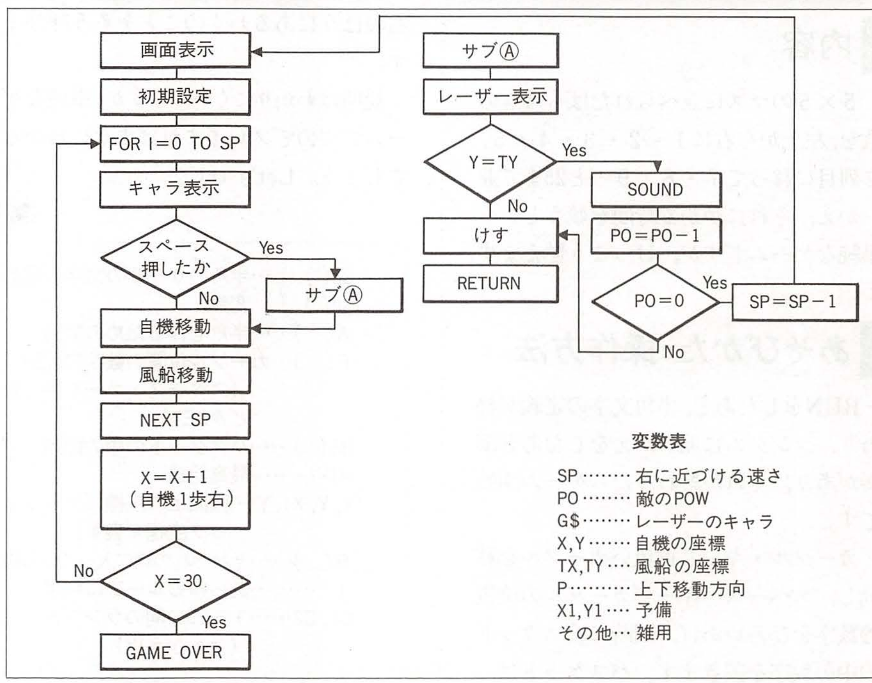
「フワフワ風船，打ち落とし競技」が開かれた。

⊙操作方法

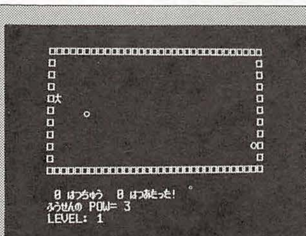
ヘリコプチャー(大)は，はじめ上に動いています。ここでスペース・キーを押すとレーザーがでます。レーザーで，1回風船を撃つごとに風船のPOWが1ずつ減ります。

ヘリコプチャーは，自動的に右へ移動するので，一番右にくるまでに風船のPOWを0にしてください。0になると，レベルが1あがります。

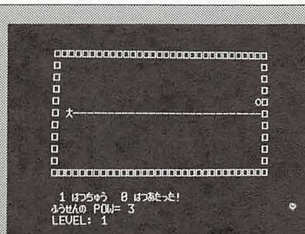
あと，レーザーを撃つと反動で上下の進行方向が変わります。いい忘れましたが，一番上と一番下は，つながっています。



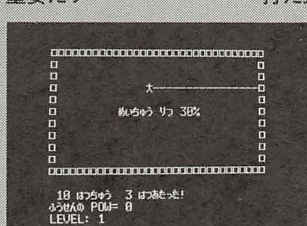
《第1図》フローチャート



▲《写真1》ようし，競技開始！自機は常に動いているのでタイミングが重要だゾ



▲《写真2》よーくねらってFIRE‼ちっはずしちまったい。連打だ連打ァ！



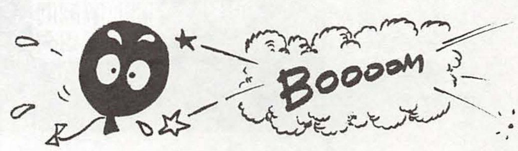
▲《写真3》レベルクリアで命中率がでるゾ。うーん30%とは，なさけなや……



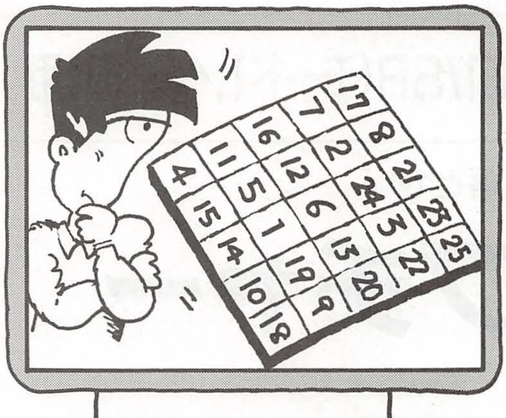
▲《写真4》レベルがあがると前へ行くスピードが速くなる。一番右端まで行くとゲーム・オーバー

ヘリコプチャーのプログラム・リスト

```
10 REM ●●●●●●●● ヘリコプ゚チャー ●●●●●●
20 REM ●●●●●●●●●● しょき ●●●●●●●●●●
30 SCREEN 1,1,1:CONSØLE 0,16,0,0:CLS:CLEAR 100:SP=7
40 FØR Y=0 TØ 10 STEP10:FØR X=0 TØ 31:LØCATE X,Y:PRINT "ロ"
50 NEXT X,Y:FØR X=0 TØ 31 STEP 31:FØR Y=1 TØ 9:LØCATE X,Y
60 PRINT "ロ":NEXT Y,X:G$="":FØR I=0 TØ 30:G$=G$+"-":NEXT
70 X=1:Y=5:P=-1:TX=30:PØ=10-SP:N=0:T=0:GØSUB 210:GØSUB 320
80 REM ●●●●●●●●●● メイン ●●●●●●●●●●
90 FØR I=1 TØ SP:GØSUB 310
100 IF STRIG(0)=1 THEN N=N+1:GØSUB 170
110 Y1=Y+P:GØSUB 280:GØSUB 300:Y=Y1:GØSUB 310
120 REM ●●●●●● ふうせん うご゛く ●●●●●●
130 Y1=TY+INT(RND(1)*3)-1:GØSUB 280:LØCATE TX,TY:PRINT " "
140 TY=Y1:NEXT:GØSUB 300:X=X+1:IF X=30 THEN SØUND 8,0:GØTØ 390
150 GØTØ 90
160 REM ●●●●●●● レーザ゛ー うつ ●●●●●●
170 P=(P=1)-(P=-1):LØCATE X+1,Y:PRINT LEFT$(G$,30-X)
180 IF Y<>TY THEN 200
190 PØ=PØ-1:T=T+1:GØSUB 240:GØSUB 330:IF PØ=0 THEN 400
200 GØSUB 240:LØCATE X+1,Y:PRINT SPC(30-X):RETURN
210 REM ●●● ふうせん の たて いち きめる ●●
220 TY=INT(RND(1)*9)+1
230 REM ●●●●●●● わくが゛い かく ●●●●●●
240 LØCATE 0,12:PRINTN " はっちゅう "T" はっあたった!"
250 LØCATE 0,13:PRINT "ふうせんの PØW=";PØ;" "
260 LØCATE 0,14:PRINT "LEVEL:";8-SP:RETURN
270 REM ●●● うえ した つなが゛せる ●●●●●●
280 Y1=Y1-(Y1=0)*9+(Y1=10)*9:RETURN
290 REM ●●● キャラ けす & かく ●●●●●●●
300 LØCATE X,Y:PRINT " ":RETURN
310 LØCATE X,Y:PRINT "大":LØCATE TX,TY:PRINT "o":RETURN
320 REM ●●● SØUND --ば゛くはつ ●●●●●
330 SØUND 7,55:SØUND 6,30:SØUND 12,90:SØUND 13,1:SØUND 8,16
340 FØR I=0 TØ 500:NEXT
350 REM ●●● SØUND --ヘリコプ゚チャー ●●
360 SØUND 0,0:SØUND 1,7:SØUND 7,&HF5:SØUND 8,16
370 SØUND 11,0:SØUND 12,2:SØUND 13,8:RETURN
380 REM ●●● GAME あとの しょり ●●●●●●
390 GØSUB 310:LØCATE 10,5:PRINT "GAME ØVER":END
400 SØUND 8,0:GØSUB 240:LØCATE 10,5
410 PRINT "めいちゅう りつ"; INT(T/N*100)"%"
420 IF SP=0 THEN LØCATE 10,6:PRINT "GAME END":END
430 FØR I=0 TØ 2000:NEXT:SP=SP-1:CLS:GØTØ 40
```



★最近，長崎県にベーマガが届くのが遅いですよ。まさか飛脚なんか使って郵送しているんじゃないでしょうね？（長崎県諫早市・雲黒　斎16才）……【影：じつは牛飼いの亀に郵送はまかしておるのだ。亀はウサギよりも速いからなあ。編：今後は大丈夫でしょう。】



エントリー・コード　P6-②

PC-6001mkII SR/6601SR (N66SR-BASIC)用

一瞬の判断とキー操作がモノをいう！

THE ORDER（ジ　オーダー）

大内　綱之

内容

5×5のマスに並べられたばらばらの数を，左上から右に1・2・3・4・5，2列目に移って7・8・9…と25まで並べかえ，それにかかる時間を競うという単純なゲームですが，けっこう燃えますよ。

あそびかた・操作方法

RUNをしたあと，半角文字の定義が終わり，ランダムに並べかえをしたあと演奏があり，それが終わったらゲーム開始です。

カーソル・キーで黄色いカーソルを移動し，スペース・キーでカーソルの位置の数字をひろいあげ，同時にバスケットの中の数字を置きます。バスケットは，右のほうにあるわくのことをそう呼びます。

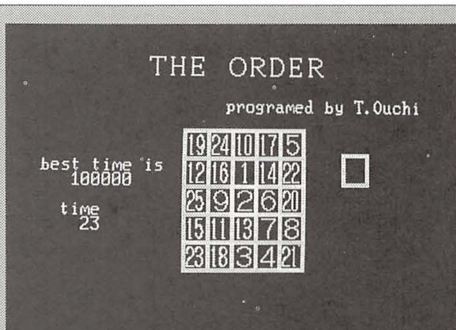
説明はわかりにくいのですが，単純なゲームですのでプレイすればすぐにわかるでしょう。Let's try.!!

打ち込みかたのススメ

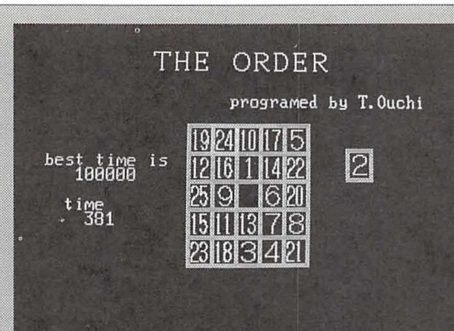
しょっぱなから変なPUTがありますが，これはすべての行を40ケタ以内に納めようとしたため，ON～GOTOを使う

《第1表》変数表

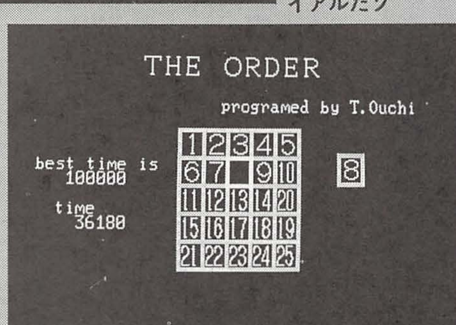
変数	内容	変数	内容
Sn( ) Sn( )	…半角の0～9の文字の配列変数	N	………並べかえの転送
A( )	……半角を作るための配列	CX, CY	……カーソル位置(0～4)
F( )	…カーソル位置の数字の配列（スペース・キーを押したときGET）	J	………B( )に入る数
BS( )	……バスケットの中の配列	JH$	……Jを文字化したもの
HT	………最高記録	PL$	……演奏データ
X, Y, XI, YI	…画面上の座標（グラフィック座標で表す）	T	………開始時のTIME
B( )	……それぞれの箱に入っている数	PX, PY	……カーソル移動前のX, Y
I	………あらゆるループに利用	S1	……STICK(0)
CI, C2	……1～25の間のランダム（並べかえ用）	S2	………STRIG(0)
		TA	………開始からの経過タイム
		PT	………タイム表示割り込み前のタイム
		C$	………コメント
		S( )	……小文字表字用配列



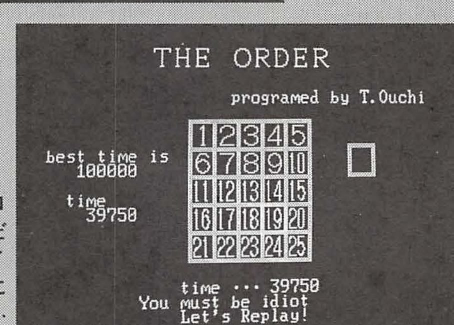
◀《写真1》バラバラになった数字を順番に並べなおすのだ。タイム・トライアルだゾ



◀《写真2》それっ，入れ変え入れ変え。どんどん順番に並べていこう



▶《写真3》影：よーしこれを入れればクリアだな。つぐ美：あそこが一つずつズレてるわよ！



▶《写真4》影：コツは両端の移動だね。編：このタイムじゃコツもなにもないんじゃ……

★ぼくの友人は，下くちびるが3cmもあります。それはS.M君です。(北海道札幌市・大塚洋三14才)……【影：ふっふっふっ私の下くちびるは5cmもあるぞ！編：くちびるのはばなんていわないでくださいよ。影：うっ，ほ，ほらこーやってめくれば——ホラ。】

とき，１ケタ行番号を使わないといけなかったからです。

なぜ40ケタかというと，そうすれば40ケタのプリンタで無駄なく使えるし，ベーマガにもきれいに載るし，載ったら打ち込む人たちからも見やすいと思ったからです。だからWidthは横40のままお使いください。

プログラムは効果的に打ち込みましょう。「よく見りゃほとんど同じっ」という行がたくさんあります。だから見ためより打ち込むのは大変簡単に終わるでしょう。

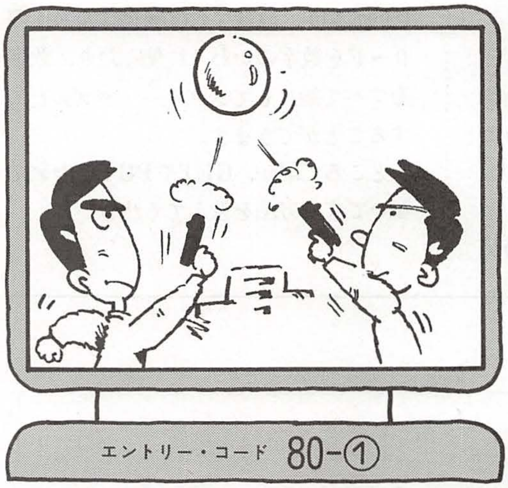
このプログラムは半角文字を使うのが目的ですが，改造すれば簡単に４×４の０～Ｆを数字のかわりに使ったり，数字をすべて絵にしてジグソー・パズルにもすることができます。

ところで誰か，GETやPUTの山を見ないですむ方法を教えてください。

THE ORDERのプログラム・リスト

```
100 '●●●●●●●●  THE ORDER !  ●●●●●●●●●●●●●●
110 '     programed by T.Ouchi
120 '○○●○ making letter ○○●○○●○○●○
130 SCREEN 2,2,2:CLS:DIM A(3)
140 DIM F(50),BS(50):BN=0:CONSOLE ,,,0
150 HT=100000:BGM 0
160 KANJI (0,0),16,"0123456789":X1=-1
170 FOR X=1 TO 159 STEP 2
180   GET (X,0)-(X,15),A:X1=X1+1
190   PUT (X1,16),A,PSET
200 NEXT X:X1=-1
210 FOR X=1 TO 159 STEP 2
220   GET (X+1,0)-(X+1,15),A:X1=X1+1
230   PUT (X1,16),A,OR
240 NEXT X
250 DIM SN(250),S(25)
260 GET (0,16)-(79,31),SN
270 '○○●● change the order ●●●●●●●●●●●●●●
280 DIM B(25)
290 FOR I=0 TO 25
300   B(I)=I
310 NEXT I
320 FOR I=0 TO 100
330   C1=INT(RND(1)*25)+1
340   C2=INT(RND(1)*25)+1
350   N=B(C1):B(C1)=B(C2):B(C2)=N
360 NEXT I
370 '●●○○ display the frame ●○●○●○●○●○●
380 CLS
390 FOR X=110 TO 205 STEP 19
400   LINE (  X,50)-(X+2,147),2,BF
410 NEXT X
420 FOR Y=50 TO 145 STEP 19
430   LINE (110, Y)-(207,Y+2),2,BF
440 NEXT Y
450 LINE (237,67)-(258,89),2,B
460 LINE (239,69)-(256,87),2,B
470 PAINT (238,68),2,2
480 LOCATE 0,7:PRINT "best time is "
490 LOCATE 2,8:PRINT HT
500 KANJI(80,0),16,"THE ORDER"
510 LOCATE 18,3
520 PRINT "programed by T.Ouchi"
530 LOCATE 2,10:PRINT "time "
540 '○●○● put the letters ○●○●○●○●○○○○○
550 I=-1:PUT (0,0),SN,PSET
560 I=I+1:IF I=25 THEN 720
570 CY=INT(I/5):CX=I-CY*5
580 X=113+19*CX:Y=53+19*CY:J=B(I+1)
590 IF J<= 9 THEN 620
600 IF J<=19 THEN 650
610 GOTO 690
620 ::
630 JH$=RIGHT$(STR$(J),1)
640 KANJI (X,Y),16,JH$:GOTO 560
650 ::
660 J=J-10:S=1:GOSUB 1520:X=X+7
670 S=J:GOSUB 1520
680 GOTO 560
690 ::
700 J=J-20:S=2:GOSUB 1520:X=X+7
710 GOTO 670
720 LINE (0,0)-(79,15),1,BF
730 '○○●○ display the frame ●○●○●○●○○●○
740 BGM 0:IF INKEY$<>"" GOTO 740
750 S1=0:S2=0
760 PL$(1)="v15t150@1o4a+8a+16a+16"
770 PL$(2)="b16o5e16o4b16o5e2"
780 PL$(3)="v10t150@1o3b+4o4c4f2"
790 PL$(4)="v13t150@1o3a4o4d+4e2"
800 PLAY PL$(1)+PL$(2),PL$(3),PL$(4)
810 BGM 1:X=113:Y=53:CX=2:CY=2:T=TIME
820 PX=X:PY=Y:X=113+19*CX:Y=53+19*CY
830 PLAY "@3l32n"+STR$((CX+2)*CY*2+30)
840 LINE (PX-1,PY-1)-(PX+16,PY+16),2,B
850 LINE (PX-2,PY-2)-(PX+17,PY+17),2,B
860 LINE (PX-3,PY-3)-(PX+18,PY+18),2,B
870 LINE (X-1,Y-1)-(X+16,Y+16),15,B
880 LINE (X-2,Y-2)-(X+17,Y+17),15,B
890 LINE (X-3,Y-3)-(X+18,Y+18),15,B
900 IF S2=1 THEN GOSUB 1050
910 '○○● key operation ○●○●●○●○●○●
920 S1=STICK(0):S2=STRIG(0)
930 TA=INT((TIME-T)*.02)
940 IF TA>PT+20 THEN GOSUB 1470
950 IF S1=0 AND S2=0 THEN 920
960 IF S1=1 THEN CY=CY-1
970 IF S1=3 THEN CX=CX+1
980 IF S1=5 THEN CY=CY+1
990 IF S1=7 THEN CX=CX-1
1000 IF CX=-1 THEN CX=4:GOTO 820
1010 IF CX= 5 THEN CX=0:GOTO 820
1020 IF CY=-1 THEN CY=4:GOTO820
1030 IF CY= 5 THEN CY=0:GOTO820
1040 GOTO 820
1050 '○○● replace the number ○●○○●●○●○●
1060 X=CX*19+113:Y=CY*19+53
1070 BN=5*CY+CX+1:PLAY "@3l32n90"
1080 GET (X,Y)-(X+15,Y+15),F
1090 GET (240,70)-(255,85),BS
1100 N=B(BN):B(BN)=B(0):B(0)=N
1110 PUT (X,Y),BS,PSET
1120 PUT (240,70),F,PSET
1130 I=0
1140 I=I+1:IF I=26 THEN 1160
1150 IF B(I)=I THEN 1140 ELSE RETURN
1160 '○●○○ clear!!  ●○●○●○●●●○○●●○●○●○●
1170 TA=INT((TIME-T)*.02):GOSUB 1470
1180 PL$(1)="t225@1f#ba#v15b4.b4bo5ddd"
1190 PL$(2)="e.e16gf#4f#16f#16f#2.r4"
1200 PL$(1)="v15o5l4"+PL$(1)+PL$(2)
1210 PL$(3)="o5t225@3d#f#f#v15f#4.f#4"
1220 PL$(4)="f#bbbo5c#.c#16ed#4d#16d#"
1230 PL$(2)=PL$(3)+PL$(4)+"16d#2.r4"
1240 PL$(2)="l4v8"+PL$(2)
1250 PL$(3)="o5t225@8b.f#.d#.l8do2bo3d"
1260 PL$(4)="eo2bo3ef#o2bo3f#o2bo3f#o2"
1270 PL$(5)="bo3f#4.r8r4"
1280 PL$(3)=PL$(3)+PL$(4)+PL$(5)
1290 PL$(3)="l4v13"+PL$(3)
1300 PLAY PL$(1),PL$(2),PL$(3)
1310 LOCATE 13,16:PRINT "time ･･･";TA
1320 IF TA>=2500THEN C$="idiot"
1330 IF TA<2000THEN C$="fool"
1340 IF TA<1800THEN C$="an average man"
1350 IF TA<1550THEN C$="bright man"
1360 IF TA<1400THEN C$="genius"
1370 LOCATE 9,17:PRINT"You must be ";C$
1380 LOCATE13,18:PRINT"Let's Replay!";
1390 IF TA<HT THEN HT=TA
1400 FOR I=1 TO 100
1410   C$=INKEY$
1420 NEXT I
1430 IF INKEY$="" THEN 1430
1440 PRINT "ok!"
1450 PT=0:TA=0:GOTO 290
1460 '●●● display time sub ●●●●●●●●●●●●●
1470 LINE (30,110)-(80,120),1,BF
1480 TA=INT((TIME-T)*.02)
1490 PT=INT((TIME-T)*.02)
1500 LOCATE 3,11:PRINT PT
1510 RETURN
1520 '●●●● display small letter●●●●●●
1530 GET (S*8,0)-(S*8+7,15),S
1540 PUT (X,Y),S,PSET
1550 RETURN
```

★千昌夫さんの体を調べてみると金属反応があった。なぜ？……答１・金もちだから。答２・ナマリがあるから。(長崎県佐世保市・玉置憲一19才)……【影：おーうまいじゃん。編君ザブトン１枚やっとくれ。つぐ美：でもどこかで聞いたようなきが……。影：キラリ♡】



PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

未来のサッカーはこうなる？

SHOOTING（シューティング） SOCCER（サッカー）

阿部　慎哉

■内容

2人プレイ専用です。弾を撃ってボールに当て，相手のゴールに入れてください。

■遊びかた

プログラムをRUNさせ，タイトル画面でスペース・キーを押すとゲーム・スタートです。すると左右両端に〉と〈が，中央付近にボールが表示されます。出現位置はランダムです。

プレイヤー1は左側の〉をQ，Aキーで上下に動かし，Zキーで弾発射です。

プレイヤー2は右側の〈をテンキーの9，5キーで上下に動かし，1キーで弾発射です。

弾は，それぞれ画面に1発しか撃てません。弾がボールに当たると向きをかえ，8方向に動きます。基本的には，止まっているボールの上部に当てると斜め下に動き，下部に当てると斜め上に動くという具合いです。中央に当てると横に動きます。そのほかは，実際にプレイしてみればわかると思います。8ポイント先取で勝ちとなります。

■プログラム

はじめてマシン語を使用して，ゲームをつくりました。はじめは，オール・ベーシックだったのですが，スピードがとても遅かったのでメイン・ルーチンをすべてマシン語にしました。マシン語に関しては未熟で，ニーモニックを覚えながらプログラムしていくという状態で，1週間くらいかかってしまいました。

アドレスは，&HC000～&HC2FFです（&HC2F2～&HC2FFは，ワークエリア)。

マシン語実行中でも，ストップ・キー処理をしているので，いつでも停止できます。

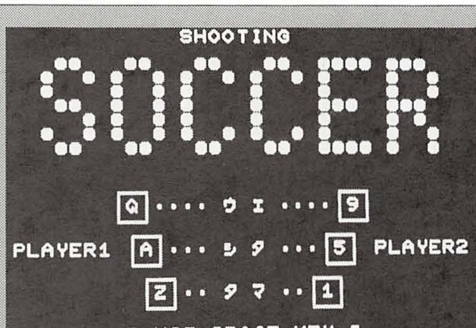
■改造しよう

全体のスピードは，330行で変えられます。値（1～255）を小さくするほど速くなります。値を20くらいにすると，ハイ・スピードでプレイできます。

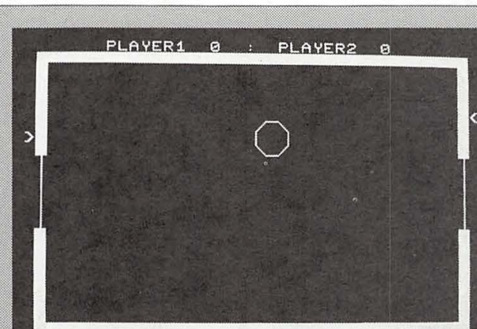
点数は，410行と420行のT1とT2の値で変えられます。初期値は8ですが，好きなように変えてください。

●参考

- 「はじめてのマシン語」日高　徹・著　啓学出版



◀《写真1》タイトル画面です。操作方法をよーく見て対戦だっ!!



◀《写真2》編：いきますよ影さん！影：なにおぅ！かえり討ちにしてくれるわっ!!



◀《写真3》つぐ美：ボールにショットを当てて、相手の陣地においやればいいのね。Dr.D：フムフム

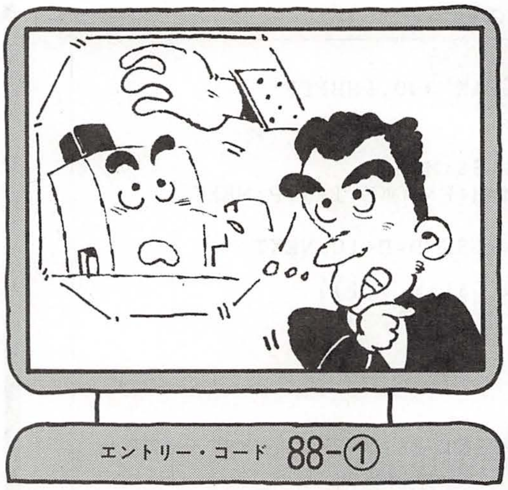


◀《写真4》影：ふう、苦しい戦いだったな。編：うー連敗だぁ。なぜなぜ？

★11月号104ページの編さん，まだまだ甘い！保存用，資料用，閲覧用と3冊買わなきゃ。P.S.電波ビルってくそでかいですね。（静岡県伊東市・スーパーサンダー15才）……【影：もちろん君は3冊買っとるんだろうな。今後愛読者カード3枚送ってきなさい。】

```
100 ' >>> SHOOTING SOCCER  by Shinya.Abe <<<
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:PRINT CHR$(12):CLEAR 300,&HBFFF
120 DEFINT A-Z:DEF USR=&HC000:PRINT "Wait a moment."
130 '===== ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ =====
140 D=500:FOR I=&HC000 TO &HC2FF STEP &H20:READ A$,S$:M=0
150 FOR J=0 TO &H1F:P=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):M=M+P:POKE I+J,P:NEXT
160 N=VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(M),3)):S=VAL("&H"+S$)
170 IF N<>S THEN PRINT "Data error in";D:BEEP:END ELSE D=D+10:NEXT
180 G$(0)="  ":G$(1)=" ●":G$(2)="● ":G$(3)="●●"
190 FOR I=0 TO 6:READ A$:FOR J=1 TO 6:A=VAL("&H"+MID$(A$,J,1))
200 B=A¥4:C=A MOD 4:T$(I)=T$(I)+G$(B)+G$(C)+" ":NEXT:NEXT
210 FOR I=0 TO 8:READ E$(I):NEXT
220 '===== ﾀｲﾄﾙ =====
230 PRINT CHR$(12):LOCATE 15,1:PRINT "SHOOTING"
240 FOR I=0 TO 6:LOCATE 5,I+3:PRINT T$(I):NEXT
250 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:LOCATE 10,I*3+J+12:PRINT E$(J*3+I):NEXT:NEXT
260 LOCATE 3,16:PRINT "PLAYER1":LOCATE 29,16:PRINT "PLAYER2"
270 LOCATE 11,22:PRINT "[ HIT SPACE KEY ]":T1=0:T2=0
280 IF INP(9)<>191 THEN A=RND(1):GOTO 280
290 '===== ｽｸﾘｰﾝ & ﾒｲﾝ =====
300 PRINT CHR$(12):LINE(1,1)-(38,24),"■",B
310 FOR I=10 TO 15:LOCATE 1,I:PRINT"|";SPC(36);"|";:NEXT
320 LOCATE 7,0:PRINT "PLAYER1  0  :  PLAYER2  0";:BEEP
330 POKE &HC259,55  :' ｽﾋﾟｰﾄﾞ (1-255)
340 POKE &HC2F3,0:POKE &HC2F7,0:POKE &HC2FC,0:POKE &HC2FD,0
350 X=RND(1)*4+17:Y=RND(1)*10+7:POKE &HC2FA,X*2:POKE &HC2FB,Y
360 A=RND(1)*20+2:POKE &HC2F2,A:A=RND(1)*20+2:POKE &HC2F6,A
370 Q=USR(0)
380 '===== ｺﾞｰﾙ =====
390 T1=T1+PEEK(&HC2FE):T2=T2+PEEK(&HC2FF):BEEP
400 LOCATE 15,0:PRINT USING"##";T1:LOCATE 30,0:PRINT USING"##";T2;
410 IF T1=8 THEN LOCATE 12,11:PRINT "PLAYER1 WIN !!!":GOTO 450
420 IF T2=8 THEN LOCATE 12,11:PRINT "PLAYER2 WIN !!!":GOTO 450
430 LINE(0,0)-(0,24)," ",B:LINE(39,0)-(39,24)," ",B
440 LINE(2,2)-(37,23)," ",BF:GOTO 340
450 FOR I=1 TO 30:BEEP 1:FOR J=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:NEXT
460 LOCATE 11,15:PRINT "[ HIT SPACE KEY ]"
470 IF INP(9)<>191 THEN 470 ELSE 230
480 '===== ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ =====
490 '     0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.:sum
500 DATA 3AF2C2470E4ECD4EC03E20773AF2C247DB000707073008DB010F0F300D181478,A79
510 DATA FE17280F3C32F2C2180978FE0228043D32F2C23AF2C2470E4ECD4EC03E3C773A,CED
520 DATA F3C2FE01282ADB000F0F300D187B1178002100F31910FD09C93E0132F3C23AF2,BB6
530 DATA C24711780021 4AF31910FD22F4C218072AF4C236202B2B7E11F3C2FEEFCC8AC1,EE1
540 DATA FEEFCCAAC1FE94CC8AC1FE94CCAAC1FE97CC8AC1FEA0CC8AC1FEEECC8AC1FEEE,8E6
550 DATA CCC8C1FE80CC8AC1FE80CCC8C1FE872813FE96280F3AF3C2FE00280D3EEC22F4,2AA
560 DATA C27718053E0032F3C23AF6C2470E00CD4EC03E20773AF6C247DB020F0F3008DB,CB9
570 DATA 040F0F300D181478FE17280F3C32F6C2180978FE0228043D32F6C23AF6C2470E,AA8
580 DATA 00CD4EC03E3E773AF7C2FE012821DB050F0F0F3003C306C23E0132F7C23AF6C2,CF0
590 DATA 471178002104F31910FD22F8C218072AF8C2362023237E11F7C2FEEECCE6C1FE,F2E
600 DATA EECCAAC1FE94CCE6C1FE94CCAAC1FE88CCE6C1FEA0CCE6C1FEEFCCE6C1FEEFCC,A16
610 DATA C8C1FE80CCE6C1FE80CCC8C1FE872813FE96280F3AF7C2FE00280D3EEC22F8C2,304
620 DATA 7718053E0032F7C2187C3AFCC2FE002806FE022809180C3E0132FCC218053E00,A54
630 DATA 32FCC23E0032F3C27EC93AFDC2FE002806FE012809180C3E0232FDC218053E00,C61
640 DATA 32FDC23E00127EC93AFDC2FE002806FE022809180C3E0132FDC218053E0032FD,BBC
650 DATA C23E00127EC93AFCC2FE002806FE012809180C3E0232FCC218053E0032FCC23E,B8A
660 DATA 0032F7C27EC93AFAC24F3AFBC247C5CD4EC011E9C2CD72C2C13AFCC2FE01CC68,2FE
670 DATA C2FE02CC6BC23AFDC2FE01CC6EC2FE02CC70C279FE04284EFE46285D78FE02CC,1AB
680 DATA ACC2FE15CCB2C27932FAC27832FBC2CD4EC011E0C2CD72C20E7006FF10FE0D20,1DC
690 DATA F9DB090FDA00C0C90D0DC90C0CC905C904C90603C506031A7713232310F90172,AEB
700 DATA 0009C110EFC93E0232FCC278C6F7380218AA78C6F1302118A33E0132FCC278C6,E9B
710 DATA F73802189778C6F1302218903E0232FDC2C93E0132FDC2C9CD4EC011E0C2CD72,FC9
720 DATA C23E0032FEC23E0132FFC2C9CD4EC011E0C2CD72C23E0132FEC23E0032FFC2C9,0A7
730 DATA EE94EF88A097EF80EE2020202020202020200000000000000000000000000000,7AD
740 '===== ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞｰﾀ =====
750 DATA 6666FE,999989,898889,6988EE,19888A,999989,6666F9
760 DATA "┌─┐           ┌─┐","  ┌─┐          ┌─┐","  ┌─┐          ┌─┐"
770 DATA "|Q|････ ｳ ｴ ････|9|","  |A|･･･ ｼ ﾀ ･･･|5|","  |Z|･･ ﾀ ﾏ ･･|1|"
780 DATA "└─┘           └─┘","  └─┘          └─┘","  └─┘          └─┘"
```


★PCエンジンのアナログRGBユニットをだしちくりー！このオレからもお願い申す。(富山県高岡市・てんめい16才)……【なにわ：ちょっと編集部のCD-ROM²セットかりますよ。影：と，いうことはK村くん，もしや！K村：ふふっ，ターボR，ターボR。影：？】



PC-8801/mkII/SR(N88-BASIC V1モード)用

ストーリーはとんでもないが，なかなか燃えるSLG

マンション乗っ取り計画

平田　浩嗣

Ⅰ．内容

あなたは，とあるマンションの住人です。他の住人の住む部屋を荒らし回って全員をマンションから追いだし，マンションを乗っ取るのが目的です（とんでもない内容だな）。

Ⅱ．あそびかた

RUNすると名前を聞いてくるので6文字以内で入力してください。そして適当なキーを押すと画面に変なマンションの見取り図がでてきます。一番左下の1号室が自分の部屋です。

「信長の野望」のように，1ターンに1回ずつ自分の番が回ってくるので，コマンドを数字で入力してください。コマンドはつぎの6種類です。

1．銀行…銀行に行って貯金したり，貯金をおろします。あまり大金をもっていると，ドロボウに入られたときの損害が大きいので，なるべく銀行に預けておいたほうがいいでしょう。

2．アイテムを買う…店に行ってアイテムを買います。1ターンに何個買ってもかまいませんが，同じ侵入用アイテム（Ⅳ.アイテムの説明参照）は，1度に3個までしか持てません。やめるときはリターン・キーだけを押します。

3．侵入…他の住人の部屋に侵入し，その部屋を荒らし回って部屋の価値を落とします。このとき，部屋の価値が0になったら，この部屋は侵入した人のものになります。こうして，12の部屋すべてを自分のものにするのがこのゲームの目的です。このコマンドは侵入用アイテムが一つ必要です。

4．アルバイト…手元に700円もらえます。

5．部屋の修理…自分の部屋の価値を回復させます。ただし，400を越えることはできません。

6．状態…他の住人のようすを見ることができます。

Ⅲ．侵入された場合

自分の部屋に他の住人が侵入してきた場合，つぎの2とおりの行動をとることができます。

1．部屋を守る…防御用アイテムを使って，相手の侵入を阻止します。このとき使うアイテムは，相手が使ってきた侵入用アイテムに対応するものでなければなりません（Ⅳ.アイテムの説明参照）。侵入を阻止できる確率は，自分のかしこさが相手のかしこさよりも高いほど高くなりますが，防御用アイテムがない場合は，かなり不利になります。また，防御用アイテムを持っていれば（使っていれば），阻止しきれなかった場合でも，ダメージが$\frac{1}{3}$に減ることがあります。

2．相手の部屋に侵入する…相手が自分の部屋に侵入しているスキに，こちらも相手の部屋に侵入してしまいます。この場合は，互いに侵入された部屋はまったくの無防備の状態なので，無条件で両方の部屋の価値がさがります。

Ⅳ．アイテムの説明

アイテムは，他の部屋の価値を落とすために使う「侵入用アイテム」と，自分の部屋を守るために使う「防御用アイテム」の2種類があります。アイテムは1個につき1回しか使えません。アイテムの効果はそれぞれつぎに示すとおりです。

●侵入用アイテム

ゴキブリ1000匹…相手の部屋に1000匹ものゴキブリを放し，部屋の価値を約40さげる。

靴下1000足…使用済みの靴下のにおいを敵の部屋にじゅうまんさせる。約80のダメージを与える。

ブルドーザー…もはやこのゲームに常識は存在しない。他人の部屋をブルドーザーで破壊しようが，誰もとがめる者はいないのだ。部屋の価値を約160さげる。

●防御用アイテム

ゴキブリ・ホイホイ…ゴキブリが何匹いようが，これさえあれば安心。

脱臭剤…靴下のにおいから部屋を守ってくれる。

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
NA$( )	名前	MN( )	持ち金
MP( )	各部屋の所有者	MT( )	貯金
HL( )	健康	AI(,)	侵入用アイテムの数
CL( )	かしこさ	DI(,)	防御用アイテムの数
LK( )	運のよさ	TR( )	ターン

☆A1, A2…A7という補助変数を何か所も使ってあるため，非常にわかりずらいリストになってしまいました。本当にゴメンなさい。

★ボクの友達はパソコンを持っていないのに，毎月かかさずベーマガを買っているエライ奴です。こんな友達をほめてやってください!!
（埼玉県入間郡・野口英二18才）……【影：それはエライ！見城先生のような人だ。見城：失礼な。影：というわけで今後もよろしく。】

大工…ブルドーザーの侵入を阻止してくれる。たのもしいお方。

消火器…これは火事になったときに使う。１個は持っておいたほうがいい。

侵入用アイテムと防御用アイテムは，それぞれ１対１で対応しています。たとえば,『ゴキブリ1000匹』と対応するのは「ゴキブリ・ホイホイ」で，誰かがゴキブリを使って自分の部屋に侵入してきた場合は，部屋を守るためにゴキブリ・ホイホイを使います（他の防御用アイテムは使えません）。

Ｖ．パラメータの説明

持ち金…現在，手元にあるお金です。

貯金…銀行に預けてあるお金です。

月給…給料日には，この金額が銀行にふりこまれます。

健康…健康は，15ターンに1回ぐらいの割り合いでどんどん減っていき，回復することはできません。健康が０になると，無条件でマンションから立ち退かなければ，なりません。

賢さ…他人の部屋に侵入したり，自分の部屋を守るための，非常に重要な値です。

運の良さ…これが低いと，ドロボウに入られたり，火事がひんぱんにおこります。

部屋の数…現在，自分が所有している部屋の数です。

Ⅵ．イベント

ターンのはじめに，イベントが起こることがあります。

火災…部屋の価値が大きく減ります。防ぐことはできませんが，消火器を持っていれば自動的に使って，被害を最小限におさえます。

ドロボウ…持ち金の半額または全額が盗まれます。なるべく大金は持ち歩かないようにしましょう。

立ち退き…健康が０になった人はマンションから立ち退きます。このとき，その人が持っていた部屋はすべて空室となります。空室は，つぎのターンのはじめに，１番高い金額をつけた人が買いとります。

給料日…５ターンに１回，給料が銀行にふりこまれます。

Ⅶ．マンション乗っ取りへの道

マンションを乗っ取るためには,「侵入」コマンドで，すべての部屋を自分のものにしなければなりません。しかし，ただ無意味に他の部屋に侵入しても，侵入用アイテムのムダ使いだし，逆にやられてしまう場合もあるので，まずは他の住人の動きをよく観察し，部屋の価値が160以下の場所があったら，一気にブルドーザーでつぶしてしまうのがコツです。

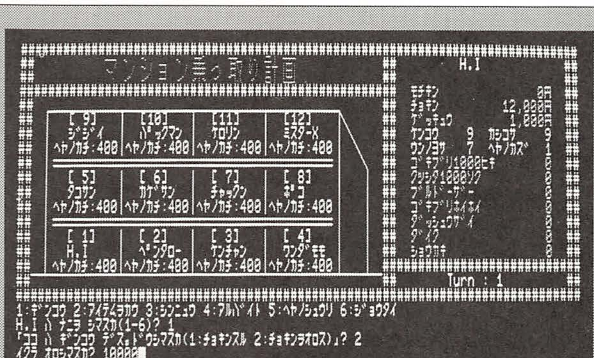
ちなみに,「侵入」コマンドを使って新しく部屋を手に入れると，かしこさが1，月給が1000円あがります。逆に，部屋を失うと，かしこさが2，月給が1000円さがります。健康が０になるか，すべての部屋を失うとゲーム・オーバーです。

●**参考**…「信長の野望　全国版」

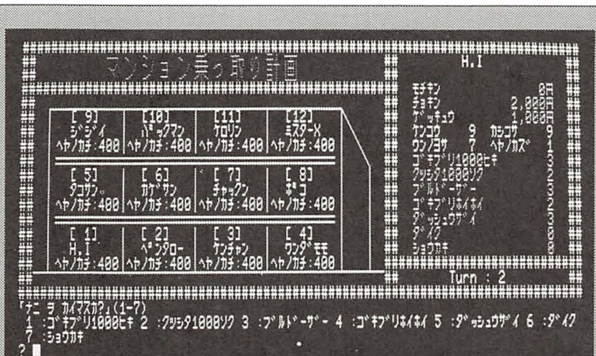
CHECKER FLAG

編：ここが影さんのアパート？
影：失礼な。マンションと言いたまえ。ほら，私の部屋は２階だよ。みしみし…(階段をあがる音)。
編：しかしどうしてこんな汚い部屋に新品のPC88があるんですか？ あっ。これたしか編集部の……。
影：ぎ，ぎくっ！ ほ，ほら，どうだいこのゲーム。私は家で遊んでみたんだけど，なかなか目のつけどころの良いゲームだと思わない？ おもわず燃えちゃって，ほら，マンション乗っとりに成功したよ。
影：わははは！
大家：ドンドン！ 影さん！ 家賃払わないならでてっておくれ！

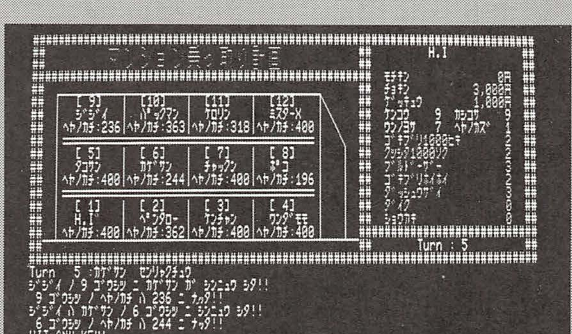
PC-8801/mkII



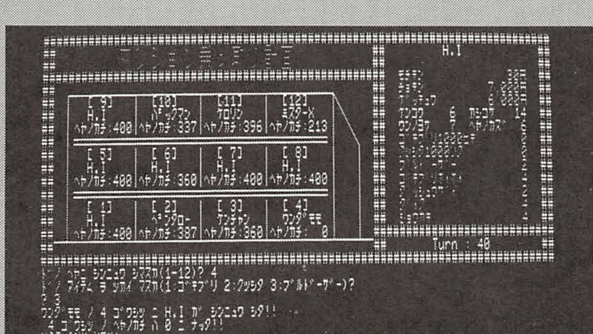
▲《写真１》アイテムを買うためには，まずお金を銀行からおろそう



▲《写真２》攻撃アイテムだけではなく，防御アイテムも買っておいたほうがいいぞ



▲《写真３》他の人達がどんな手をつかっているのかがわかるようになっている



▲《写真４》ゴキブリやブルドーザーで部屋の価値をさげていき，０になると自分の部屋になる

★第１回ポピュラス全日本選手権，我らがベーマガは２回戦で負けましたね。ぜひとも「パワーももんがぁっ!!」で逆襲してください。(岡山市・紺栗がれき17才)……【**編集長**：よし，こんど大会があったときには編君をつかおう。**編**：ももんがぁー!!】

マンション乗っ取り計画のプログラム・リスト

```
10 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 DIM B(11),MP(11),RK(11),NA$(12),MN(11),MT(11),MG(11),HL(11),CL(11),LK(11),HK(
11),AI(11,2),DI(11,3)
30 INPUT"INPUT YOUR NAME";NA$(0):IF LEN(NA$(0))>6 OR NA$(0)="" THEN 30
40 PRINT "HIT ANY KEY!"
50 A1=RND:IF INKEY$="" THEN 50
60 FOR I=1 TO 11:READ NA$(I),MT(I),MG(I),CL(I)
70 HL(I)=7+INT(RND*5):LK(I)=3+INT(RND*10)
80 HK(I)=1:MP(I)=I:RK(I)=400:NEXT:NA$(12)="XXXXXX"
90 FOR I=0 TO 6:READ IT$(I),IT(I):NEXT
100 MT(0)=12000:MG(0)=1000:HK(0)=1:RK(0)=400:TR=1
110 HL(0)=8+INT(RND*3):CL(0)=8+INT(RND*3):LK(0)=3+INT(RND*10)
120 CLS:CONSOLE 18,7,0,1:GOSUB 2000:CLS
130 ' 〜〜〜 EVENT 〜〜〜
140 FOR I=0 TO 11:IF MP(I)<12 THEN 210 ELSE FOR J=0 TO 11:IF HK(J)=0 THEN 190
150 IF J=0 THEN 170 ELSE A1=INT(MN(J)*(RND/2+.5))
160 IF A1>A2 THEN A2=A1:A3=J:GOTO 190 ELSE 190
170 BEEP:PRINT I+1"ｺﾞｳｼﾂ ｦ ｲｸﾗ ﾃﾞ ｶｲﾄﾘﾏｽｶ(ｻｲｺｳﾊ"MN(0)")":INPUT A2
180 IF A2<0 OR A2>MN(0) THEN 170 ELSE A3=0
190 NEXT J:PRINT I+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾊ "NA$(A3)" ﾉ ﾍﾔ ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ":MN(A3)=MN(A3)-A2
200 MP(I)=A3:HK(A3)=HK(A3)+1:FOR I=0 TO 500:NEXT
210 NEXT I:FOR I=0 TO 11:IF HK(I)=0 THEN 270
220 IF RND*15<1 THEN HL(I)=HL(I)-1
230 IF HL(I) THEN 270 ELSE PRINT NA$(I)" ﾊ ﾏﾝｼｮﾝ ｦ ﾀﾁﾉｷﾏｼﾀ":BEEP:HK(I)=0
240 FOR J=0 TO 11:IF MP(J)<>I THEN 260
250 MP(J)=12:PRINT J+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾊ ｸｳｼﾂ ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ":FOR K=0 TO 500:NEXT K
260 NEXT J
270 NEXT I:A1=0:IF TR MOD 5 THEN 300 ELSE PRINT"ｷｮｳ ﾊ ｷｭｳﾘｮｳﾋﾞ ﾃﾞｽ"
280 FOR I=0 TO 500:NEXT
290 FOR I=0 TO 11:MT(I)=MT(I)-MG(I)*(HK(I)>0):NEXT:FOR I=0 TO 100:NEXT:CLS
300 FOR I=0 TO 11:IF HK(I)=0 THEN 400
310 IF RND*20<19 OR RND*14<LK(I) THEN 400
320 A2=INT(RND*HK(I))+1
330 FOR J=0 TO 11:IF MP(J)=I THEN A2=A2-1:IF A2=0 THEN A3=J
340 NEXT J
350 PRINT A3+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾃﾞ ｶｻｲ ﾊｯｾｲ!!":BEEP:DM=RND*150+150
360 IF DI(I,3) THEN DI(I,3)=DI(I,3)-1:DM=DM/3
370 DM=INT(DM):RK(A3)=RK(A3)-DM:IF RK(A3)<0 THEN RK(A3)=0
380 PRINT A3+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾉ ﾍﾔﾉｶﾁ ﾊ"RK(A3)"ﾆ ﾅｯﾀ!!":IF RK(A3) THEN 410
390 PRINT A3+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾊ ｸｳｼﾂ ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ":MP(A3)=12:RK(A3)=200:HK(I)=HK(I)-1
400 FOR J=0 TO 100:NEXT J
410 NEXT I
420 CLS:IF RND*20<19 OR RND*14<LK(0) THEN 450 ELSE BEEP:IF RND*2<1 THEN 440
430 PRINT"ﾄﾞﾛﾎﾞｳ ﾆ ﾊｲﾗﾚ､"NA$(0)" ﾉ ﾓﾁｷﾝ ｾﾞﾝｶﾞｸ ｶﾞ ﾇｽﾏﾚﾏｼﾀ":MN(0)=0:GOTO 450
440 PRINT"ﾄﾞﾛﾎﾞｳ ﾆ ﾊｲﾗﾚ､"NA$(0)" ﾉ ﾓﾁｷﾝ ﾉ ﾊﾝﾌﾞﾝ ｶﾞ ﾇｽﾏﾚﾏｼﾀ":MN(0)=INT(MN(0)/2)
450 GOSUB 2100:IF HK(0)=0 THEN 1940 ELSE IF HK(0)=12 THEN A1=0:BEEP:GOTO 1960
460 '〜〜〜 MAIN 〜〜〜
470 LOCATE 60,16:PRINT"Turn :"TR:CLS
480 FOR I=0 TO 11:B(I)=I:NEXT:T=0
490 B=INT(RND*11):SWAP B(T),B(B)
500 T=T+1:IF T<12 THEN 490 ELSE T=0
510 IF HK(B(T))=0 THEN 530
520 WH=B(T):IF WH=0 THEN GOSUB 550 ELSE LOCATE 0,18:PRINT USING"Turn ### :&      &
ｾﾝﾘｬｸﾁｭｳ";TR,NA$(WH):GOSUB 1430
530 T=T+1:IF T<12 THEN 510 ELSE TR=TR+1:CLS:GOTO 140
540 ' 〜〜〜 COMMAND 〜〜〜
550 GOSUB 2100:CLS:PRINT"1:ｷﾞﾝｺｳ 2:ｱｲﾃﾑｦｶｳ 3:ｼﾝﾆｭｳ 4:ｱﾙﾊﾞｲﾄ 5:ﾍﾔﾉｼｭｳﾘ 6:ｼﾞｮｳﾀｲ"
560 BEEP:PRINT NA$(0);:INPUT" ﾊ ﾅﾆｦ ｼﾏｽｶ(1-6)";CM:IF CM<1 OR CM>6 THEN 550
570 A1=0:A2=0:A3=0:A4=0:A5=0:A6=0:A7=0
580 ON CM GOSUB 600,670,770,1210,1230,1330:GOSUB 2100:CLS:RETURN
590 ' 〜〜〜 1:ｷﾞﾝｺｳ 〜〜〜
600 INPUT"｢ｺｺ ﾊ ｷﾞﾝｺｳ ﾃﾞｽ｡ﾄﾞｳｼﾏｽｶ(1:ﾁｮｷﾝｽﾙ 2:ﾁｮｷﾝｦｵﾛｽ)｣";A1:A3=(A1=1)*2+1
610 IF A1=1 THEN INPUT"ｲｸﾗ ｱｽﾞｹﾏｽｶ";A2 ELSE 630
620 IF A2<1 OR A2>MN(0) THEN 600 ELSE 650
630 IF A1=2 THEN INPUT"ｲｸﾗ ｵﾛｼﾏｽｶ";A2 ELSE RETURN 550
640 IF A2<1 OR A2>MT(0) THEN 600
650 MN(0)=MN(0)+A2*A3:MT(0)=MT(0)-A2*A3:PRINT"｢ｱﾘｶﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ｣":RETURN
660 ' 〜〜〜 2:ｱｲﾃﾑ ｦ ｶｳ 〜〜〜
670 PRINT"｢ﾅﾆ ｦ ｶｲﾏｽｶ?｣(1-7)":FOR I=0 TO 6:PRINT I+1":"IT$(I);:NEXT:PRINT
680 INPUT A1:A1=A1-1:IF A1<0 OR A1>6 THEN IF A3=0 THEN RETURN 550 ELSE RETURN
690 PRINT "｢"IT$(A1)" ﾊ"IT(A1)"ｴﾝ ﾃﾞｽ｣ ｶｲﾏｽｶ(1:Yes 2:No)":INPUT A2
700 ON A2 GOTO 710,670:GOTO 690
710 IF IT(A1)>MN(0) THEN COLOR 2:PRINT"｢ｶﾈ ｶﾞ ﾀﾘﾅｲﾖ｣":COLOR 7:GOTO 670
720 IF A1>2 THEN 740 ELSE IF AI(0,A1)<3 THEN AI(0,A1)=AI(0,A1)+1:GOTO 750
730 COLOR 2:PRINT IT$(A1)" ﾊ ｺﾚｲｼﾞｮｳ ﾓﾃﾏｾﾝ":COLOR 7:GOTO 670
740 DI(0,A1-3)=DI(0,A1-3)+1
750 MN(0)=MN(0)-IT(A1):PRINT "｢ｱﾘｶﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ｣":GOSUB 2100:A3=1:CLS:GOTO 670
760 ' 〜〜〜 3:ｼﾝﾆｭｳ 〜〜〜
770 INPUT"ﾄﾞﾉ ﾍﾔﾆ ｼﾝﾆｭｳ ｼﾏｽｶ(1-12)";A1:A1=A1-1
780 IF A1<0 OR A1>11 THEN RETURN 550 ELSE DF=MP(A1)
790 IF DF MOD 12=0 THEN COLOR 2:PRINT"ｿｺ ﾆﾊ ｼﾝﾆｭｳ ﾃﾞｷﾏｾﾝ":COLOR 7:GOTO 770
800 PRINT "ﾄﾞﾉ ｱｲﾃﾑ ｦ ﾂｶｲ ﾏｽｶ(1:ｺﾞｷﾌﾞﾘ 2:ｸﾂｼﾀ 3:ﾌﾞﾙﾄﾞｰｻﾞｰ)?"
810 INPUT A2:IF A2<1 OR A2>3 THEN 770 ELSE A2=A2-1
820 IF AI(WH,A2) THEN AI(WH,A2)=AI(WH,A2)-1:I=11:LS=401:A3=2:GOTO 840
830 COLOR 2:PRINT NA$(0)" ﾊ "IT$(A2)" ｦ ﾓｯﾃｲﾅｲ｡":COLOR 7:GOTO 800
840 IF AI(DF,A3)=0 THEN A3=A3-1:IF A3<0 THEN 1020 ELSE 840
850 IF MP(I)=WH AND RK(I)<LS THEN A4=I:LS=RK(I)
860 IF I THEN I=I-1:GOTO 850 ELSE IF LS<(37+RND*6)*2^A3 THEN 880
870 IF RK(A1)<151+RND*80 OR RND*10<6+CL(DF)-CL(WH) THEN 1020
880 AI(DF,A3)=AI(DF,A3)-1:DM1=INT(37+RND*6)*2^A2:DM2=INT(37+RND*6)*2^A3
890 RK(A1)=RK(A1)-DM1:IF RK(A1)<0 THEN RK(A1)=0
900 RK(A4)=RK(A4)-DM2:IF RK(A4)<0 THEN RK(A4)=0
910 PRINT NA$(DF)" ﾉ"A1+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾆ "NA$(WH)" ｶﾞ ｼﾝﾆｭｳ ｼﾀ!!":BEEP
920 PRINT A1+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾉ ﾍﾔﾉｶﾁ ﾊ"RK(A1)"ﾆ ﾅｯﾀ!!"
930 PRINT NA$(DF)" ﾊ "NA$(WH)" ﾉ"A4+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾆ ｼﾝﾆｭｳ ｼﾀ!!":BEEP
940 PRINT A4+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾉ ﾍﾔﾉｶﾁ ﾊ"RK(A4)"ﾆ ﾅｯﾀ!!"
950 IF INKEY$<>"" THEN 950 ELSE PRINT "HIT ANY KEY!":GOSUB 2100
960 IF INKEY$="" THEN 960
970 CLS:IF RK(A4) THEN 1130
980 PRINT NA$(WH)"ﾉ ﾍﾔﾀﾞｯﾀ"A4+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾊ "NA$(DF)" ﾉ ﾍﾔ ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ"
990 FOR I=0 TO 100:NEXT
1000 CL(WH)=CL(WH)-2:CL(DF)=CL(DF)+1:MG(WH)=MG(WH)-1000:MG(DF)=MG(DF)+1000
1010 MP(A4)=DF:RK(A4)=200:HK(DF)=HK(DF)+1:HK(WH)=HK(WH)-1:GOTO 1130
1020 IF DI(DF,A2) THEN DI(DF,A2)=DI(DF,A2)-1:DI=1 ELSE DI=0
1030 A5=CL(WH)+RND*5+3:A6=CL(DF)+RND*5+DI*3:IF A5>A6 THEN 1070
1040 IF WH=0 THEN PRINT "ｼｯﾊﾟｲ ｼﾏｼﾀ｡":GOTO 1060
1050 IF DF=0 THEN PRINT A1+1"ｺﾞｳｼﾂ ｦ ﾏﾓﾘﾏｼﾀ｡"
1060 GOSUB 2100:CLS:RETURN
1070 DM=INT((37+RND*6)*2^A2/(1-(A5-A6<1)*DI*2))
1080 RK(A1)=RK(A1)-DM:IF RK(A1)<0 THEN RK(A1)=0
1090 PRINT NA$(DF)" ﾉ"A1+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾆ "NA$(WH)" ｶﾞ ｼﾝﾆｭｳ ｼﾀ!!":BEEP
1100 PRINT A1+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾉ ﾍﾔﾉｶﾁ ﾊ"RK(A1)"ﾆ ﾅｯﾀ!!"
1110 IF INKEY$<>"" THEN 1110 ELSE PRINT "HIT ANY KEY!":GOSUB 2100
1120 IF INKEY$="" THEN 1120 ELSE CLS
1130 IF RK(A1) THEN 1180
1140 PRINT NA$(DF)"ﾉ ﾍﾔﾀﾞｯﾀ"A1+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾊ "NA$(WH)" ﾉ ﾍﾔ ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ"
1150 FOR I=0 TO 100:NEXT
1160 CL(WH)=CL(WH)+1:CL(DF)=CL(DF)-2:MG(WH)=MG(WH)+1000:MG(DF)=MG(DF)-1000
1170 MP(A1)=WH:RK(A1)=200:HK(WH)=HK(WH)+1:HK(DF)=HK(DF)-1
1180 GOSUB 2100:IF HK(0)=0 THEN 1940 ELSE IF HK(0)=12 THEN A1=0:BEEP:GOTO 1960
1190 CLS:RETURN
1200 ' 〜〜〜 4:ｱﾙﾊﾞｲﾄ 〜〜〜
1210 MN(0)=MN(0)+700:RETURN
1220 ' 〜〜〜 5:ﾍﾔﾉｼｭｳﾘ 〜〜〜
1230 INPUT"ﾄﾞﾉ ﾍﾔ ｦ ｼｭｳﾘ ｼﾏｽｶ(1-12)";A1:A1=A1-1
1240 IF A1<0 OR A1>11 THEN RETURN 550
1250 IF MP(A1)>0 THEN COLOR 2:PRINT"ｿｺﾊ "NA$(0)" ﾉ ﾍﾔ ﾃﾞﾊﾅｲ":COLOR 7:GOTO 1230
1260 PRINT"ﾍﾔﾉｶﾁ ｦ ｲｸﾂ ﾆ ｼﾏｽｶ(ｻｲｺｳﾊ 400)?":INPUT A2
1270 IF A2<=RK(A1) OR A2>400 THEN 1230 ELSE A3=(A2-RK(A1))*5
1280 PRINT"ﾍﾔ ﾉ ｼｭｳﾘ ﾆ"A3"ｴﾝ ｶｶﾘﾏｽ｡ｲｲﾃﾞｽｶ?(1:Yes 2:No)":INPUT A4
1290 ON A4 GOTO 1300,1260:GOTO 1280
1300 IF MN(0)<A3 THEN COLOR 2:PRINT "ｶﾈ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ":COLOR 7:GOTO 1260
1310 RK(A1)=A2:MN(0)=MN(0)-A3:PRINT A1+1"ｺﾞｳｼﾂ ｦ ｼｭｳﾘ ｼﾏｼﾀ":RETURN
1320 ' 〜〜〜 6:ｼﾞｮｳﾀｲ 〜〜〜
1330 PRINT"ﾀﾞﾚﾉ ｼﾞｮｳﾀｲｦ ﾐﾏｽｶ(1-11)"
1340 FOR I=0 TO 10:PRINT USING"##:&      &";I+1,NA$(I+1);:NEXT
1350 INPUT A1:IF A1<1 OR A1>11 THEN RETURN 550
1360 IF HK(A1)=0 THEN PRINT"ｺﾉ ﾏﾝｼｮﾝ ﾆ ｿﾝﾅ ﾋﾄ ﾊ ｲﾏｾﾝ":GOTO 1330
```

★スーパーファミコンとPCエンジンSGとメガドライブの3機種のうち，どれか一番いいのですか？(青森県八戸市・戸来巨行15才)……
【つぐ美：私がスー・ファミで，影さんがSG，編さんがメガ・ドラね。さあジャンケンしましょ。影：オイオイオイオイ。オットットッ。】

```
1370 CLS:PRINT USING" @  ｹﾝｺｳ:## ｶｼｺｻ:## ｳﾝﾉﾖｻ:##";NA$(A1),HL(A1),CL(A1),LK(A1)
1380 FOR I=0 TO 2:PRINT USING"&          &:##  ";IT$(I  ),AI(A1,I);:NEXT:PRINT
1390 FOR I=0 TO 3:PRINT USING"&          &:##  ";IT$(I+3),DI(A1,I);:NEXT:PRINT
1400 PRINT "HIT ANY KEY !"
1410 IF INKEY$="" THEN 1410 ELSE RETURN
1420 ' ∧∧∧∧ COMPUTER ∧∧∧∧
1430 R=0:A1=401                                                    :'ﾍﾔﾉｼｭｳﾘ
1440 IF MP(R)<>WH THEN R=R+1:IF R<12 THEN 1440 ELSE 1470
1450 IF A1>RK(R) THEN A2=R:A1=RK(R)
1460 R=R+1:IF R<11 THEN 1440
1470 IF 100+RND*220<A1 THEN 1510
1480 A3=A1+INT(RND*200)+50:IF A3>400 THEN A3=400
1490 A4=A3-A1:IF MN(WH)<A4*5 THEN 1700
1500 RK(A2)=A3:MN(WH)=MN(WH)-A4*5:GOSUB 2180:CLS:RETURN
1510 R=0:A1=0:A2=0                                                 :'ｼﾝﾆｭｳ 1
1520 IF MP(R)=WH THEN R=R+1:IF R<12 THEN 1520 ELSE 1690
1530 IF RK(R)<40*2^A2 AND AI(WH,A2) AND MP(R)<12 THEN DF=MP(R):A1=R:GOTO 1550
1540 R=R+1:IF R<11 THEN 1520 ELSE 1690
1550 IF RND*10>6+CL(WH)-CL(DF) THEN 1700
1560 IF DF THEN 820 ELSE AI(WH,A2)=AI(WH,A2)-1
1570 PRINT NA$(WH)" ｶﾞ "A1+1"ｺﾞｳｼﾂ ﾆ ｼﾝﾆｭｳ ｼﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡ ﾄﾞｳｼﾏｽｶ ?"
1580 PRINT "1:"A1+1"ｺﾞｳｼﾂ ｦ ﾏﾓﾙ    2:"NA$(WH)" ﾉ ﾍﾔ ﾆ ｼﾝﾆｭｳ ｽﾙ":INPUT A7
1590 ON A7 GOTO 1600,1630:GOTO 1580
1600 IF DI(0,A2) THEN 1020
1610 PRINT NA$(0)" ﾊ "IT$(A2+3)" ｦ ﾓｯﾃｲﾏｾﾝ｡ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ?(1:Yes 2:No)"
1620 INPUT A7:IF A7=1 THEN 1020 ELSE IF A7=2 THEN 1580 ELSE 1610
1630 INPUT"ﾄﾞﾉ ﾍﾔ ﾆ ｼﾝﾆｭｳ ｼﾏｽｶ(1-12)";A4:A4=A4-1
1640 IF A4<0 OR A4>11 THEN 1580 ELSE IF MP(A4)=WH THEN 1660
1650 COLOR 2:PRINT "ｿｺ ﾊ "NA$(WH)" ﾉ ﾍﾔﾃﾞﾊ ﾅｲ":COLOR 7:GOTO 1630
1660 PRINT "ﾄﾞﾉ ｱｲﾃﾑ ｦ ﾂｶｲ ﾏｽｶ(1:ｺﾞｷﾌﾞﾘ 2:ｸﾂｼﾀ 3:ﾌﾞﾙﾄﾞｰｻﾞｰ)?":INPUT A3:A3=A3-1
1670 IF A3<0 OR A3>2 THEN 1630 ELSE IF AI(0,A3) THEN 880
1680 COLOR 2:PRINT NA$(0)" ﾊ "IT$(A3)" ｦ ﾓｯﾃｲﾅｲ":COLOR 7:GOTO 1660
1690 A2=A2+1:IF A2<3 THEN R=0:GOTO 1520
1700 IF MN(WH)>RND*1000 THEN 1730 ELSE IF MT(WH)<700 THEN 1850 :'ｷﾞﾝｺｳ & ｱﾙﾊﾞｲﾄ
1710 A1=2000+INT(RND*2000):IF A1>MT(WH) THEN A1=MT(WH)
1720 MN(WH)=MN(WH)+A1:MT(WH)=MT(WH)-A1:RETURN
1730 A2=0:A4=0                                                     :'ｱｲﾃﾑｦｶｳ
1740 IF DI(WH,A2) THEN 1780
1750 A3=INT(RND*4)+1
1760 IF MN(WH)<IT(A2+3)*A3 THEN A3=A3-1:IF A3 THEN 1760 ELSE 1780
1770 DI(WH,A2)=DI(WH,A2)+A3:MN(WH)=MN(WH)-IT(A2+3)*A3:A4=1
1780 A2=A2+1:IF A2<4 THEN 1740
1790 A2=0
1800 IF AI(WH,A2) THEN A2=A2+1:IF A2<3 THEN 1800 ELSE 1840
1810 A3=INT(RND*3)+1
1820 IF IT(A2)*A3>MN(WH) THEN A3=A3-1:IF A3 THEN 1820 ELSE 1840 ELSE A4=1
1830 AI(WH,A2)=AI(WH,A2)+A3:MN(WH)=MN(WH)-IT(A2)*A3:A2=A2+1:IF A2<3 THEN 1800
1840 IF A4=1 THEN RETURN
1850 A2=INT(RND*2.5):I=3                                           :'ｼﾝﾆｭｳ 2
1860 R=INT(RND*12):DF=MP(R):A1=R
1870 IF DF=WH OR DF=12 THEN I=I-1:IF I THEN 1860 ELSE 1900
1880 IF CL(DF)+RND*3>CL(WH)+RND*3 AND HK(WH)+HK(0)<12  THEN 1900
1890 IF AI(WH,A2) THEN 1560 ELSE A2=A2-1:IF A2>-1 THEN 1890 ELSE 1900
1900 IF MN(WH)>8000 THEN A1=MN(WH)-6000-RND*2000         :'ｷﾞﾝｺｳ & ｱﾙﾊﾞｲﾄ 2
1910 MN(WH)=MN(WH)-A1:MT(WH)=MT(WH)+A1:RETURN
1920 MN(WH)=MN(WH)+700:RETURN
1930 ' ∧∧∧∧ GAMEOVER ∧∧∧∧
1940 CLS:PRINT NA$(0)" ﾊ ﾏﾝｼｮﾝ ｶﾗ ｵｲﾀﾞｻﾚﾃ ｼﾏｲﾏｼﾀ"
1950 PRINT"G A M E  O V E R":BEEP:END
1960 CLS
1970 LOCATE 0,18:COLOR A1:PRINT NA$(0)" ﾊ ﾏﾝｼｮﾝ ｦ ﾉｯﾄﾙ ｺﾄ ｶﾞ ﾃﾞｷﾏｼﾀ"
1980 PRINT"T h e  E n d":A1=(A1+1)MOD 8:GOTO 1970
1990 ' ∧∧∧∧ SCREEN ∧∧∧∧
2000 COLOR 7:FOR I=0 TO 1:LOCATE 0,I*17:PRINT STRING$(79,"#"):NEXT
2010 LOCATE 0,3:PRINT STRING$(51,"#"):LOCATE 53,15:PRINT STRING$(24,"#")
2020 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 16:LOCATE I*51+(I=2)*25,J:PRINT"##":NEXT J,I
2030 LOCATE 4,4:PRINT STRING$(41,128):LOCATE 2,16:PRINT STRING$(49,148)
2040 FOR I=5 TO 15:LOCATE 4,I:PRINT CHR$(136):LOCATE 44,I:PRINT CHR$(151):NEXT
2050 FOR I=0 TO 3:LOCATE 45+I,5+I:PRINT"\":NEXT
2060 FOR I=9 TO 15:LOCATE 48,I:PRINT CHR$(151):NEXT
2070 FOR I=0 TO 2:FOR J=5 TO 15:LOCATE 14+I*10,J:PRINT CHR$(150):NEXT J,I
2080 FOR I=0 TO 1:LOCATE 5,8+I*4:PRINT STRING$(39,224):NEXT
2090 FOR I=0 TO 10:READ A$:PUT@(94+I*20,8),KANJI(VAL("&h"+A$)),,6,0:NEXT
2100 COLOR 7:LOCATE 62,1:PRINT NA$(0):COLOR 3
2110 LOCATE 53, 3:PRINT USING"  ﾓﾁｷﾝ        ###,###円";MN(0)
2120 LOCATE 53, 4:PRINT USING"  ﾁｮｷﾝ        ###,###円";MT(0)
2130 LOCATE 53, 5:PRINT USING"  ｹﾞｯｷｭｳ       ##,###円";MG(0):COLOR 5
2140 LOCATE 53, 6:PRINT USING"  ｹﾝｺｳ    ##  ｶｼｺｻ    ##";HL(0),CL(0)
2150 LOCATE 53, 7:PRINT USING"  ｳﾝﾉﾖｻ   ##  ﾍﾔﾉｶｽﾞ  ##";LK(0),HK(0):COLOR 6
2160 FOR I=0 TO 2:LOCATE 55,I+ 8:PRINT IT$(I)  ;TAB(73);AI(0,I):NEXT
2170 FOR I=0 TO 3:LOCATE 55,I+11:PRINT IT$(I+3);TAB(73);DI(0,I):NEXT:COLOR 7
2180 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:AA=I*4+J
2190 LOCATE J*10+7,13-I*4:PRINT USING"[##]";AA+1
2200 LOCATE J*10+7,14-I*4:PRINT NA$(MP(AA));TAB(J*10+14)
2210 LOCATE J*10+5,15-I*4:PRINT USING"ﾍﾔﾉｶﾁ:###";RK(AA):NEXT J,I:RETURN
2220 ' ∧∧∧∧ DATA ∧∧∧∧
2230 DATA ﾍﾟﾝﾀﾛｰ,10000,1000,10,ｹﾝﾁｬﾝ ,12000,1100, 9,ﾜﾝﾀﾞﾓﾓ, 9000,1200,10
2240 DATA ﾀｺｻﾝ  , 7500,1500,11,ｶｹﾞｻﾝ , 9000, 700,10,ﾁｬｯｸﾝ , 7500, 900, 8
2250 DATA ﾎﾟｺ   ,12000,2000, 9,ｼﾞｼﾞｲ ,10500, 800, 8,ﾊﾟｯｸﾏﾝ,13000,1200,12
2260 DATA ｹﾛﾘﾝ  , 8000,1000,11,ﾐｽﾀｰX ,14000,1000,11
2270 DATA ｺﾞｷﾌﾞﾘ1000ﾋｷ,600,ｸﾂｼﾀ1000ｿｸ,1000,ﾌﾞﾙﾄﾞｰｻﾞｰ,1800
2280 DATA ｺﾞｷﾌﾞﾘﾎｲﾎｲ,100,ﾀﾞｯｼｭｳｻﾞｲ,200,ﾀﾞｲｸ,400,ｼｮｳｶｷ,500
2290 DATA 255E,2573,2537,2567,2573,3E68,2443,3C68,246A,3757,3268
```

評…うーん，いい話だ(影)



by 千葉県流山市・雪洞

評…わては何なんだ(影)



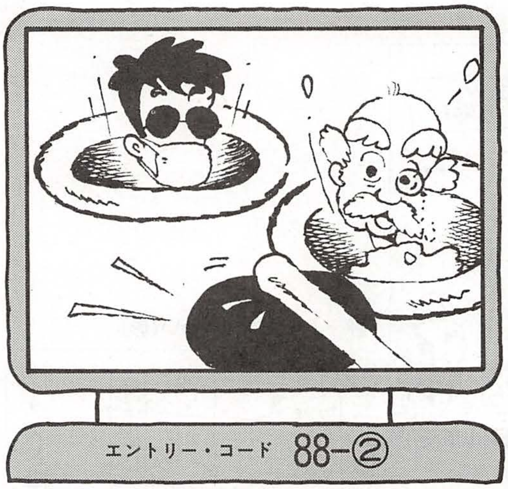
by 神奈川県横須賀市・ヒミコ織衣

評…よーく調べたわい(影)



by 群馬県高崎市・M-N-N

★ぼくはX1turbo/40とMSXを拾った。すごく得した気分になった。どうだ，うらやましいだろう影さん!!キラリン☆[2](神奈川県横浜市・山田和広13才)……【影：私もタンスにコタツにテレビにラジオに時計に……。つぐ美：ようするに家にある物全部でしょ。】



PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用

対戦もぐらたたき

影(かげ)たたき！Dr.D守(まも)り

青木　太助

プログラムについて

題名は,「影たたき！ Dr.D守り」です。

このゲームは，ただ単純に，もぐらたたきゲームの改造版といったようなものです。

普通のもぐらたたきゲームは，１人用ですが，このゲームは２人用です。それと，もう一つ。もぐらのかわりに「影さん」と「Dr.D」がでてきます。影さんのほうは，たたいてもいいのですが，Dr.Dをたたくと「NOHIT」というところが1減ります。ここの「NOHIT」というところが，マイナス9になると負けになります。

そして，キャラクターをたたくときは１人(１P)が，キーボードの右側にあるテンキーを使います。NO.1が，①キーを,NO.2が②キーをといったように，ディスプレイにでている番号をそのまま入力すればよいのです。

そして，２人目(２P)の人は，キーボードの左側のⓆⓌⒺⒶⓈⒹの六つを使います。番号は，Ⓐが1，Ⓢが2，Ⓓが3，Ⓠが4，Ⓦが5，Ⓔが6といったようになっています。

そして，どっちかが影さんをたたけば，そのたたいた人に1点が与えられます。まちがえてDr.Dをたたけばそのたたいた人が１点マイナスというふうになり，影さんがでたが見のがしてしまったというときには,両者とも１点マイナスです。そして，きまった数までHITの点がいくと勝ちです。NOHITがマイナス9までいくと負けです。とても，単純なゲームです。

改造のしかた

最初に「ナンテンマッチニシマスカ」とでて，10～60までになっていますが，ぼくは，60点ぐらい楽にこえらぁ！という人は，100行目の61という数字を大きくすれば大丈夫です。

しかし，あまり大きすぎると，やってる途中にエラーがでます（しかし，そこまでできる人がいたらその人は変態です！)。そしてもう一つ。「最初からこんなに遅いのでは，いやだなあ！」という人は80行のMAの値を小さくしてくれればいいです。

もし，その逆の人がいたら，その値を大きくしてもらえればよいのです。

最後に

このゲームは,INP関数を使っているので，BASICとしては速くなっていると思います。全体で800行ちょっとなのでなかなかまとめてあると思います。

ちょっと，暇になったときなどにちょこちょことといれてもらえればいいと思います。

言い忘れましたが，このゲームはいちおうやっているうちにスピードは，速くなります。

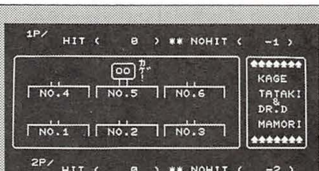
◎P.S.

僕は，ベーマガにだすのは，はじめてです。最初は，こんな簡単な，ショート・プログラムですが，つぎからは，少しむずかしい，シューティング・ゲームをつくろうと思っています。

★　　★

《第１表》変数表

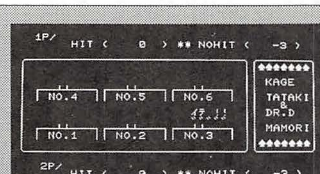
変数	内容
CA	キャラクター番号（1．Dr.D　2．カゲ）
HI	1PのHIT数
BHI	2PのHIT数
NO	1PのNOHIT数
BNO	2PのNOHIT数
MA, TI	キャラクターのでている時間
EN	終了の得点
TIM	キャラクターのでる時間
MO$	メッセージ
CH$	キャラクター



▲《写真１》編：よ～し影さん私と勝負しよう。影：ゲームで私に勝てるとでも

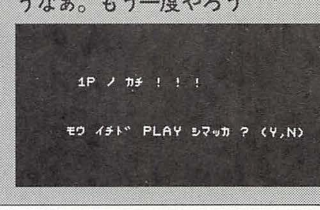
▼《写真２》影：アッ！Dr.Dがでてきた。ポカッ！編：だめだよDr.Dをたたいちゃ！





▲《写真３》影：今度こそ。エイ！編：影さんさっきからDr.Dしかたたいてないよ

▼《写真４》影：ついDr.Dに反応してしまい，キーをたたいてしまうなぁ。もう一度やろう

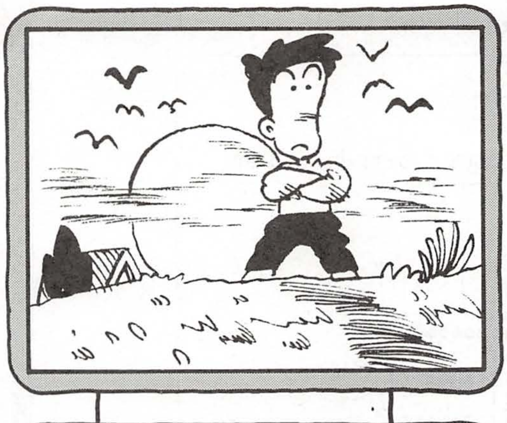


★影さん。私です。50号記念のときに弟子にしてくれと言ったら３年修業しろと言われた私ですよ。パソコンもX68Kにパワーアップしたしさー，弟子にしてくれ。(千葉県市川市・川上ちゃん15才)……【影：基本修業は終わり。これから第二期修業5年だ。では待ってるぞ。】

影たたき！Dr.D守りのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:NEW CMD:CMD BGM 1:WIDTH 40,25
20 '———————————————————————— ﾒｲﾝ ————————
30 GOSUB 270
40 CLS:GOSUB 60
50 GOSUB 290:GOSUB 360:GOSUB 400:GOSUB 440:GOSUB 520:GOSUB 740:TI=0:GOTO 50
60 '———————————————————————————— ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ ————————
70 MA=160:TIM=1000:NO=0:BNO=0:HI=0:BHI=0:TI=0
80 LOCATE 5,5:INPUT " ﾅﾝﾃﾝ ﾏｯﾁ ﾃﾞｽｶ ? (10-60)",EN
90 IF EN>9 AND EN<61 THEN 100 ELSE 80
100 LOCATE  0,1:PRINT "  1P/                                      "
110 LOCATE  0,2:PRINT "       HIT (        ) ** NOHIT (       )  "
120 LOCATE  0,4:PRINT " ┌──────────────────────────┐ ┌───────┐"
130 LOCATE  0,5:PRINT "│                          │ │♤♤♤♤♤♤♤│"
140 LOCATE  0,6:PRINT "│                          │ │       │"
150 LOCATE  0,7:PRINT "│                          │ │ KAGE  │"
160 LOCATE  0,8:PRINT "│ ┌──┴┴──┐┌──┴┴──┐┌──┴┴──┐ │ │       │"
170 LOCATE  0,9:PRINT "│ │ NO.4 ││ NO.5 ││ NO.6 │ │ │ TATAKI│"
180 LOCATE 0,10:PRINT "│                          │ │   &   │"
190 LOCATE 0,11:PRINT "│                          │ │ DR.D  │"
200 LOCATE 0,12:PRINT "│                          │ │       │"
210 LOCATE 0,13:PRINT "│ ┌──┴┴──┐┌──┴┴──┐┌──┴┴──┐ │ │ MAMORI│"
220 LOCATE 0,14:PRINT "│ │ NO.1 ││ NO.2 ││ NO.3 │ │ │       │"
230 LOCATE 0,15:PRINT "│                          │ │♤♤♤♤♤♤♤│"
240 LOCATE 0,16:PRINT " └──────────────────────────┘ └───────┘"
250 LOCATE 0,18:PRINT "   2P/                                     "
260 LOCATE 0,19:PRINT "       HIT (        ) ** NOHIT (       )  ":RETURN
270 '———————————————————————————— READ ————————
280 FOR G=1 TO 6:READ CH$(G):NEXT:FOR G=1 TO 3:READ MO$(G):NEXT:RETURN
290 '———————————————————————————— POINT ————————
300 LOCATE 15,2:PRINT HI:LOCATE 15,19:PRINT BHI
310 LOCATE 34,2:PRINT NO:LOCATE 34,19:PRINT BNO
320 IF HI=EN  THEN CLS:LOCATE 5,5:PRINT MO$(2):GOTO 770
330 IF BHI=EN THEN CLS:LOCATE 5,5:PRINT MO$(3):GOTO 770
340 IF NO=-9 OR BNO=-9 THEN 770 ELSE RETURN
350 '———————————————————————————— RND ————————
360 A$=RIGHT$(TIME$,2):A=VAL(A$):RANDOMIZE A
370 XX=INT(RND(1)*3)   :IF XX>2 THEN 370
380 YY=INT(RND(1)*2)   :IF YY>1 THEN 380
390 CA=INT(RND(1)*3+1):IF CA>2 THEN 390 ELSE RETURN
400 '—————————————————————————— KAGE & DR.D -PUT ———
410 LOCATE 4+9*XX,5+5*YY:PRINT CH$(CA)
420 LOCATE 4+9*XX,6+5*YY:PRINT CH$(CA+2)
430 LOCATE 4+9*XX,7+5*YY:PRINT CH$(CA+4):RETURN
440 '—————————————————————————— KEY SCAN ————————
450 IF XX=0 AND YY=0 THEN AN=239:CANB=253:CAN=0
460 IF XX=1 AND YY=0 THEN AN=223:CANB=127:CAN=0
470 IF XX=2 AND YY=0 THEN AN=191:CAN=223 :CANB=0
480 IF XX=0 AND YY=1 THEN AN=253:CAN=253 :CANB=0
490 IF XX=1 AND YY=1 THEN AN=251:CANB=247:CAN=0
500 IF XX=2 AND YY=1 THEN AN=247:CAN=239 :CANB=0
510 RETURN
520 '———————————————————————————— SCAN ————————
530 TI=TI+2:IF INP(0)=AN                THEN GOSUB 580:RETURN
540         IF INP(2)=CAN OR INP(4)=CANB THEN GOSUB 590:RETURN
550 IF TI>MA THEN GOSUB 740:IF CA=2 THEN NO=NO-1:BNO=BNO-1:RETURN ELSE RETURN
560 GOTO 520
570 '
580 TIM=TIM-5:MA=MA-2:GOSUB 610:RETURN
590 TIM=TIM-5:MA=MA-2:GOSUB 620:RETURN
600 '
610 IF CA=2 THEN BEEP 1:HI=HI+1  :GOSUB 660:BEEP 0:RETURN ELSE GOSUB 630:RETURN
620 IF CA=2 THEN BEEP 1:BHI=BHI+1:GOSUB 660:BEEP 0:RETURN ELSE GOSUB 640:RETURN
630 CMD PLAY "@61V15C4":NO=NO-1:GOSUB 700:RETURN
640 CMD PLAY "@61V15C4":BNO=BNO-1:GOSUB 700:RETURN
650 '
660 LOCATE 4+9*XX,5+5*YY:PRINT "       "
670 LOCATE 4+9*XX,6+5*YY:PRINT " ﾎﾟｺ   ":BEEP 0
680 LOCATE 4+9*XX,7+5*YY:PRINT " ﾞﾞﾞ   ":FOR K=0 TO TIM:NEXT:RETURN
690 '
700 LOCATE 4+9*XX,5+5*YY:PRINT "       "
710 LOCATE 4+9*XX,6+5*YY:PRINT " ｲﾃ !! ":BEEP 0
720 LOCATE 4+9*XX,7+5*YY:PRINT " ﾞﾞﾞﾞﾞ ":FOR K=0 TO TIM:NEXT:RETURN
730 '
740 LOCATE 4+9*XX,5+5*YY:PRINT "       "
750 LOCATE 4+9*XX,6+5*YY:PRINT "       "
760 LOCATE 4+9*XX,7+5*YY:PRINT "       ":RETURN
770 '—————————————————————— END ——————————————————
780 IF NO=-9 AND BNO=-9 THEN CLS:LOCATE 5,5:PRINT MO$(1):GOTO 810
790 IF BNO=-9           THEN CLS:LOCATE 5,5:PRINT MO$(2):GOTO 810
800 IF NO=-9            THEN CLS:LOCATE 5,5:PRINT MO$(3):GOTO 810
810 FOR LI=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 3,10:PRINT " ﾓｳ ｲﾁﾄﾞ PLAY ｼﾏｯｶ ? (Y,N)"
820 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 40:ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 820
830 '—————————————————————— DATA ——————————————
840 DATA "DR.D  ","╭──╮ｶ ","  DR.D ","|OO|ｹﾞ ","  DR.D","╰┬┬╯! "
850 DATA " ﾋ ｷ ﾜ ｹ ! !","1P ﾉ ｶﾁ ! ! !","2P ﾉ ｶﾁ ! ! !"
```

★影！きさまの剣をうばったら1000本目だ。ゆくぞ！(大阪府摂津市・P8は不滅だ！15才)……【影：はっはっはっ，かかったな！私は剣を２本持っているから私を倒すと1001本目になるぞ。はぁーはっはっはっザク!!Dr.D：あわれよのう。】



エントリー・コード 88-③

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

コマンド選択式アドベンチャー

西の丘（にしのおか）

直野　篤史

ストーリー

とある田舎に2人の男が立っていた…。

A：空からなにか向かってくるど!!

B：ん？飛行機じゃないの？

A：ワッ!!あれはミサイルだど!!

B：へー，あれがミサイルねぇ。飛んでるとこなんてはじめて見たわー。

A：このタコ!!(ポカッ!!)あんなの見たら最後だど!!

ヒュ～ドカーン!!

この事件は一時（いっとき）とたたず国中に知れわたった。あなたは仕事を休み，ミサイルの落ちた田舎へと向かう…。

なぜなら，そこにあなたの恋人が住んでいたからだった…。

目　的

アドベンチャー・ゲームです。ユリという名の女の子を捜しだせばよいのです。

操作方法

テンキーとリターン・キーのみで操作します。その場で行ないたい動詞を0～9の中から選び，同じように名詞を選択してください。動詞を選ぶだけで実行されるのもあります。

持ち物を見たいときは，"》"表示中，リターン・キーのみ押してください。

入力方法

変数入力にはとくに気をつけてください。ファンクション・キーに"HLC""B＄C""C＄C"を入れておくと便利ですよぉ。

苦労した点

毎度同じくプログラムの圧縮です。だれでもできるだけ短く，見やすくするためにかなり時間を要したのですよ。

データをまとめるのに苦労しました。

その他

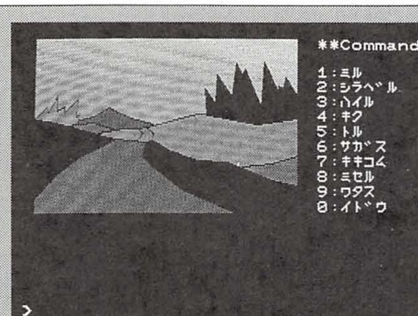
書きもらしましたが，ゲーム実行中"＋"のキーを押すことにより，線画モードになります。

《第1表》変数表

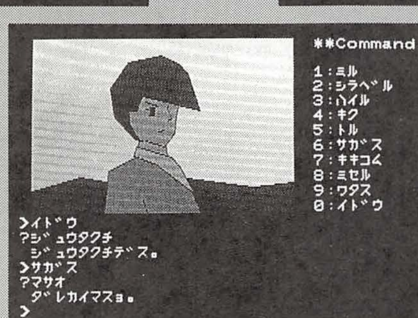
変数	内容
B＄( )	動詞，名詞が入る
C＄( )	文章が入る
HL( )	持ちもの，条件などが入る
P, T, I / X, Y, XI / X2, A＄ / B＄, C＄	グラフィック表示，または雑用
PA	画面に色がつくか，つかないか
INX	動詞"0：イドウ"を表示するためのもの



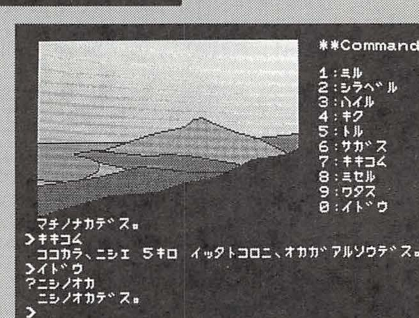
◀《写真1》これがタイトル画面だ。ゲームの内容はユリという女の子を捜すAVG



◀《写真2》ゲームをスタートすると，町はずれの森の中にいる



◀《写真3》おっ！こんなところに人がいる。いったい誰なんだろう



◀《写真4》やっとの思いで西の丘にたどりついた。果たしてここには何があるのか……

★わはは，影さん，編さん，Dr.そして，つぐ美さん「この竹垣に竹立てかけたのは竹立てたかったから竹立てかけたのだ」と3回言ってみろ。どうだ，書ききれまい。わははは。(京都市・江見大史15才)……【影：竹立てかけたのだ。編：そうだったのか。】

西の丘のプログラム・リスト

```
10 CLEAR :WINDOW(0,0)-(639,199):WIDTH 80,20:CONSOLE ,,0,1:COLOR 7:CLS 3
20 LINE(114,55)-(375,107),1,BF:LINE-(110,53),7,B
30 FOR T=0 TO 7:COLOR=(T,T):NEXT T :LOCATE 29,9:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ｡"
40 FOR T=125 TO 235 STEP 25:READ A$:PUT(T,64),KANJI(VAL("&h"+A$)),PSET,7,1:NEXT
50 GOTO 2850:DATA  2158,403E,244E,3556,2159
60  REM         ****  ｼｮｷｾｯﾃｲ
70  DIM  B$(70),C$(65),CO$(11),HL(14)  :HL(5)=1 :HL(4)=1 :PA=1     :RESTORE 1480
80  RS(1)=27:RS(2)=30:RS(3)=33:RS(4)=35:RS(5)=38:RS(6)=42:RS(7)=44:X=0:Y=0:GR=1
90  READ A$:IF A$="" THEN X=X+1:IF X=72 THEN  120  ELSE 90
100 A=LEN(A$):FOR T=1 TO A STEP 2
110 B$(X)=B$(X)+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,T,2))):NEXT:X=X+1:GOTO 90
120 READ A$ :IF A$="*" THEN 150
130 IF A$="" OR A$=" " THEN Y=Y+1 :GOTO 120
140 C$(Y)=C$(Y)+CHR$(VAL("&H"+A$)):GOTO 120
150 FOR T=0 TO 11:FOR I=1 TO 6:READ A$:CO$(T)=CO$(T)+CHR$(VAL("&H"+A$))
160 NEXT I,T:LOCATE 26,9:GOSUB 190:WIDTH 40:CONSOLE 13,20
170 B$(47)=B$(35):GOSUB 240:LOCATE 27,1:PRINT "**Command":GOTO 360
180 REM         ****
190 BEEP 1:COLOR 6:BEEP 0:PRINT "   Push return key.":COLOR 7
200 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN RETURN :ELSE 200
210 FOR P=1 TO X:T=INT(RND(1)*355)+50:I=INT(RND(1)*85)+10:PSET(T,I),Y:NEXT
220 RETURN:DATA ,5,5,1,,1,
230 REM         ****  ｴ ｦｶｸ
240 LINE(50,10)-(405,127),7,BF:X=1
250 READ A$,B$:X1=VAL("&H"+A$)*2:Y1=VAL("&H"+B$)
260 READ A$,B$:X2=VAL("&H"+A$)*2:Y2=VAL("&H"+B$)
270 IF  X2=508  THEN IF PA THEN 300 :ELSE RETURN
280 IF  X2=510  THEN 250
290 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),Y3:X1=X2:Y1=Y2:GOTO 260
300 READ A$,B$,C$:X1=VAL("&H"+A$)*2:X2=VAL("&H"+B$):X3=VAL("&H"+C$)
310 IF  A$="*"  THEN RETURN
320 IF  X1=506  THEN X=0:GOTO 300
330 IF  X       THEN PAINT(X1,X2),X3,0:GOTO 300
340 PAINT(X1,X2),CO$(X3),0:GOTO 300
350 REM         ****  ﾒｲﾝ
360 A$=">":INX=1:L=0:X=1:GOSUB 460:INX=0:L=10:P=0
370 ON A GOSUB  630,660,740,780,990,1050,1120,1170,1210,1290:GOTO 360
380 COLOR 5:PRINT "   ";C$(Y);:PRINT"｡":COLOR 7:RETURN
390 COLOR 1:PRINT "   ";C$(Y)          :COLOR 7:RETURN
400 C$=B$(Y):GOTO 420
410 C$=C$(Y)
420 COLOR 5:PRINT "   ";C$:COLOR 7:RETURN
430 P=LEN(C$(Y)):IF (P-35)<0 THEN C$=C$(Y):GOTO 420
440 C$=LEFT$(C$(Y),35):GOSUB 420:C$=RIGHT$(C$(Y),P-35):GOTO 420
450 A$="?":X=1:L=L-1
460 IF B$(L+1)=""  THEN Y=26:B$(26)=C$+"ｺﾄﾊﾃﾞｷﾏｾﾝ｡":GOTO 400
470 FOR T=0 TO 9:LOCATE 27,T+3:PRINT"           "
480 IF B$(X+L)<>"" THEN LOCATE 26,X+2:PRINT X;CHR$(8)":";B$(L+X):X=X+1
490 NEXT T
500 IF   INX        THEN LOCATE 27,12 :PRINT "0:";B$(0)
510 LOCATE 2,20:PRINT A$;:C$="":Y=0
520 D$=INKEY$:IF D$=""  THEN 520
530 A=VAL(D$):IF D$="+" THEN IF PA  THEN PA=0 :ELSE  PA=1
540 IF D$=CHR$(13) AND A$=">"    THEN 590
550 IF D$="0"      AND INX       THEN C$=B$(0):PRINT C$:A=10:RETURN
560 IF X<=A OR INX+A=0 OR (INX=1 AND A=0 AND D$<>"0" ) THEN 520
570 C$=B$(L+A):PRINT C$:RETURN
580 REM         ****  ﾓﾁﾓﾉ
590 PRINT B$(11):I=0:FOR T=0 TO 5:IF HL(T)=1 THEN Y=13+T:GOSUB 400:I=I+1
600 NEXT:IF I=0 THEN  Y=12:GOSUB 400
610 GOTO 510
620 REM         ****  ﾐﾙ
630 FOR T=1 TO 7:IF GR=T THEN Y=14+T:GOSUB 380
640 NEXT:RETURN
650 REM         ****  ｼﾗﾍﾞﾙ
660 L=RS(GR):GOSUB 450:RESTORE 720:FOR T=1 TO 9:READ I,P:IF B$(I)=C$ THEN Y=P
670 NEXT
680 IF C$=B$(27) THEN Y=0 :IF HL(9 )=2 AND HL(0)+HL(1)=0 THEN Y=1:B$(28)=B$(14)
690 IF C$=B$(38) THEN Y=8 :IF HL(3 )=0 AND B$(40)=""     THEN Y=9:B$(40)=B$(16)
700 IF C$=B$(44) THEN Y=7 :IF HL(3 )=0 THEN Y=13:B$(45)=B$(20):HL(11)=1:HL(3)=1
710 IF C$=B$(45) THEN Y=14:IF HL(11)=3 THEN 1410            ELSE HL(11)=2:GOTO 410
720 GOTO 380:DATA  28,2,30,3,31,4,33,5,35,6,36,7,39,10,40,11,42,12
730 REM         ****  ﾊｲﾙ
740 IF GR=3 THEN L=33
750 GOSUB 450:IF C$=B$(33) THEN GR=4:Y=22:GOSUB 380:RESTORE 2660:GOTO 240
760 RETURN
770 REM         ****  ｷｸ
780 IF  GR=2 AND B$(31)=B$(21) THEN L=31
790 IF  GR=4                   THEN L=47
800 IF  GR=6                   THEN L=42
810 GOSUB 450:RESTORE 820:I=0:FOR T=1 TO 4:READ A:IF C$=B$(A) THEN P=T
820 NEXT:ON P GOTO 830,880,950,940:RETURN :DATA  31,42,47,48
830 IF  HL(9)=3 THEN Y=28:I=29
840 IF  HL(9)=2 THEN Y=25:I=26:        :IF HL(1)=2 THEN I=27:HL(9)=3
850 IF  HL(9)=1 THEN Y=25:I=26:        :IF HL(8)   THEN HL(9)=2
860 IF  HL(9)=0 THEN Y=23:I=24:HL(9)=1
870 GOSUB 390:Y=I:GOTO 430
880 IF HL(10)>0 THEN Y=35:I=32:HL(10)=HL(10)+1:IF HL(10)=5 THEN HL(10)=4
890 IF HL(10)=0 THEN Y=30:I=31:HL(10)=1
900 IF HL(10)=4 AND HL(12)  THEN I=33:IF HL(13)<>2 THEN HL(13)=1
910 IF HL(11)>1             THEN Y=40:IF HL(11)=3  THEN I=39  ELSE 930
920 GOTO 870
930 GOSUB 390:FOR Y=36 TO 38:GOSUB 430:NEXT:HL(11)=3:RETURN
940 Y=25:I=44:GOTO 870
950 IF  HL(2)+HL(14)=4      THEN Y=40:I=43:HL(7)=1:ELSE Y=25:I=41
960 IF  HL(2)+HL(14)=3      THEN       I=42:HL(2)=3
970 GOTO 870
980  REM        ****  ﾄﾙ
990  IF  GR+HL(0)+HL(1)=1   THEN L=22:IF B$(28)<>"" THEN L=28
1000 IF  GR=5 AND HL(3)=0   THEN L=40
1010 GOSUB 450:RESTORE 1030:IF C$=B$(28) THEN HL(1)=1:Y=46:GOSUB 380:B$(28)=""
1020 FOR T=1 TO 3:READ I,P :IF C$=B$(I)  THEN HL(P)=1:Y=46:GOSUB 380:B$(40)=""
1030 NEXT:RETURN:DATA  22,,6,1,40,3
1040 REM        ****  ｻｶﾞｽ
1050 L=50: IF HL(6)          THEN B$(51)=B$(21)
1060 IF  HL(2)>2  AND GR<>6 THEN B$(52)=B$(24):ELSE B$(52)=""
1070 GOSUB 450:Y=47
1080 IF C$=B$(21) AND GR=2        THEN Y=53:HL(6)=2:B$(31)=B$(21):B$(51)=""
1090 IF C$=B$(24) AND HL(7)+GR=6 THEN GR=6:RESTORE 2570:GOSUB 240:Y=48
1100 GOTO 410
1110 REM        ****  ｷｷｺﾑ
1120 C$=B$(50):IF HL(2)>2 AND GR<>6 THEN C$=C$+B$(25)+B$(24)
1130 IF  GR=2  AND HL(13)   THEN Y=50:HL(13)=2:GOTO 380
1140 IF  GR=2  AND HL(6)=0  THEN Y=52:HL(6 )=1:GOTO 380
1150 Y=26:B$(Y)=C$+C$(49):GOTO 400
1160 REM        ****  ﾐｾﾙ
1170 L=18:GOSUB 450:RESTORE 1190:Y=54
1180 FOR T=1 TO 3:READ A,I,L:IF GR=A AND C$=B$(18) AND HL(9) THEN Y=I:HL(L)=1
1190 NEXT:GOTO 410:DATA  2,45,8,6,34,12,4,51,14
1200 REM        ****  ﾜﾀｽ
1210 I=0:L=54:FOR T=0 TO 6:B$(54+I)="":IF HL(T)=1 THEN B$(54+I)=B$(13+T):I=I+1
1220 NEXT:GOSUB 450:Y=54
1230 IF GR=6 OR GR=4 OR (GR=2 AND HL(9)) THEN Y=58
1240 IF GR=2 AND HL(9)   AND C$=B$(14)    THEN Y=55:HL(1)=2:HL(2)=1
1250 IF GR=4 AND HL(2)=1 AND C$=B$(15)    THEN Y=56:HL(2)=2
1260 IF GR=4 AND HL(3)=1 AND C$=B$(16)    THEN Y=57:HL(3)=2
1270 GOTO 410
1280 REM        ****  ｲﾄﾞｳ
1290 FOR T=66 TO 68:B$(T)="":NEXT
1300 IF GR=2 AND HL(9)=3 THEN B$(67)=B$(63):IF HL(13)=2 THEN B$(68)=B$(64)
1310 IF GR=3             THEN B$(67)=B$(65)
1320 RESTORE 1330:FOR T=1 TO 7:READ I:IF GR=T THEN B$(66)=B$(I)
1330 NEXT :L=66:GOSUB 450:DATA  61,62,61,63,63,63,61
1340 IF C$=B$(61)  THEN  GR=2:RESTORE  2280
1350 IF C$=B$(62)  THEN  GR=1:RESTORE  2180
1360 IF C$=B$(63)  THEN  GR=3:RESTORE  2380
1370 IF C$=B$(64)  THEN  GR=7:RESTORE  2750
1380 IF C$=B$(65)  THEN  GR=5:RESTORE  2490
1390 D$=C$:GOSUB 240:Y=26:B$(26)=D$+"ﾃﾞｽ｡":GOTO 400
1400 REM        ****
1410 GOSUB 190:WIDTH 80:FOR T=1 TO 7:COLOR=(T,0):NEXT:CLS 2:COLOR 5:PA=1
1420 WINDOW(-5,0)-(475,150):LINE(50,57)-(405,127),7,BF :RESTORE 2750:LOCATE 0,2
1430 X=120:Y=2:GOSUB 210 :X=12:Y=3:GOSUB 210:GOSUB 250 :RESTORE 220
1440 LINE(49,87.5)-(99,87.5),6,,&HAAAA :FOR I=1 TO 7:READ P:COLOR=(I,P):NEXT I
1450 FOR T=59 TO 65:PRINT SPC(13):C$(T):NEXT  :LOCATE 55,15:PRINT B$(70);"..."
1460 COLOR=(3,1):COLOR=(3,6):COLOR=(2,1):COLOR=(2,5):GOTO 1460
1470 REM        ****  ﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀ (1)
1480 DATA B2C4DEB3,D0D9,BCD7CDDED9,CAB2D9,B7B8,C4D9,BBB6DEBD,B7B7BAD1,D0BED9
```

PC-8801 mkII SR

★うちの猫はベーマガの上で寝るし，パソコンを打ってるとキーボードにのるし，ラーメンライスはネコマンマより好きだし，影さん，弟子にしてください。(長野県更級郡・**メチルオレンジ15才**)……【影：その猫，サングラスがかけられるのか？なら考えよう。】

```
1490 DATA DCC0BD,,D3C1D3C9,C5BCA1,B8BB,D4B8BFB3,B8BDD8,CAC5,B5B6C8
1500 DATA D5D8C9BCACBCDD,,B5CAB6,B5CADEB1BBDD,B8BB,,CFBBB5,D4A4,,B8BBD1D7,,
1510 DATA CFC1,,,CBDEAEB3B2DD,, B6DDBCDEACBBDD,B6CDDE,,D4B9C9CAD7,BBDEDDB6DEB2
1520 DATA ,,B5C4BA,,B5B6C9CFDCD8,,,,B6DDBADECCBBDD,,D5D8,,,,,,,,,,,CFC1C9C5B6
1530 DATA CFC1C9BFC4,CBDEAEB3B2DDCFB4,C6BCC9B5B6,BCDEADB3C0B8C1,,,,,456E64,
1540 REM        ****  ﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀ (2)
1550 DATA B8,BB,B6,DE,20,B1,D9,C0,DE,B9,C3,DE,BD,  ,BD,D0,C6,A4,D4,B8,BF,B3,B6
1560 DATA DE,B1,D8,CF,BC,C0,  ,D6,B8,B7,B7,BF,B3,C3,DE,BD,  ,B6,C5,D8,20,B1,DA
1570 DATA C3,B2,CF,BD,C8,  ,C5,C6,B6,A4,D4,AF,C3,B2,CF,BD,D6,  ,BC,BD,DE,CF,D8
1580 DATA B6,B4,AF,C3,B2,CF,BD,  ,B9,AF,BA,B3,20,B6,D9,B2,B9,B6,DE,C9,D6,B3,C3
1590 DATA DE,BD,  ,B6,DC,AF,C0,C4,BA,DB,CA,20,B1,D8,CF,BE,DD,C8,  ,CB,C4,DE,B8
1600 DATA 20,D4,B9,C3,B2,CF,BD,  ,B5,D4,A4,BA,DD,C5,C4,BA,DB,C6,20,CA,C5,B6,DE
1610 DATA CA,B4,C3,B2,D9,C3,DE,CA,B1,D8,CF,BE,DD,B6,  ,D3,C4,D3,C4,CA,A4,C0,C3
1620 DATA D3,C9,C0,DE,AF,C0,C9,C3,DE,BC,AE,B3,  ,B3,C2,B8,BC,B2,20,CA,C5,C3,DE
1630 DATA BD,  ,C1,B6,D6,D8,B6,DE,C0,B2,20,CB,C4,C3,DE,BD,C8,AA,B0,  ,C0,DE,DA
1640 DATA B6,C9,20,B5,CA,B6,B6,DE,B1,D8,CF,BD,  ,A5,A5,D5,D8,C9,B5,CA,B6,C3,DE
1650 DATA BD,D6,21,21,  ,CF,C1,CD,C9,D0,C1,B6,DE,20,C2,C2,DE,B2,C3,B2,CF,BD,
1660 DATA D4,CF,B6,DE,D0,B4,CF,BD,  ,CB,C4,AF,BA,CB,C4,D8,20,B2,BE,DD,C8,  ,B6
1670 DATA DD,BC,DE,AC,BB,DD,B6,DE,B2,CF,BD,  ,B2,C1,D2,DD,A4,D4,B9,C9,CA,D7,C3
1680 DATA DE,BD,  ,CB,C4,B6,DE,B2,CF,BD,  ,B2,B2,C3,DD,B7,C3,DE,A4,CA,DA,DC,C0
1690 DATA AF,C3,B2,CF,BD,  ,CB,DE,AE,B3,B2,DD,C9,C5,B6,C6,20,D4,AF,C3,B7,CF,BC
1700 DATA C0,  ,BA,DD,C6,C1,CA,A1,20,B2,CF,C5,C6,A6,BC,C3,B2,D9,DD,C3,DE,BD,3F
1710 DATA   ,DC,C0,BC,B6,B2,3F,20,B5,B6,DE,DD,C3,DE,B5,D9,C9,BC,DE,AC,A4,C6,BC
1720 DATA C9,BF,D7,C6,CA,20,BA,DE,B8,D7,B8,B6,DE,B1,D9,C3,DE,C9,B3,A5,A5,A5,
1730 DATA D5,D8,C4,B2,B3,BA,A6,20,BC,D8,CF,BE,DD,3F,  ,CA,C3,A5,A5,20,C4,DE,BA
1740 DATA B6,C3,DE,B7,B2,C0,D6,B3,C5,A5,A5,A5,  ,B5,AB,A4,BF,B3,BC,DE,AC,21,21
1750 DATA 20,CB,DE,AE,B3,B2,DD,C9,B6,DD,BA,DE,CC,A6,20,BC,C3,B2,C0,BA,BC,DE,AC
1760 DATA 21,21,  ,B2,CF,D3,20,BF,BA,C6,B2,D9,C9,C3,DE,BD,B6,3F,  ,BF,B3,B2,B4
1770 DATA CA,DE,20,BB,B2,B7,DD,D0,B6,B9,DD,C9,B3,A5,A5,A5,  ,B7,D0,C9,C5,CF,B4
1780 DATA CA,3F,  ,D3,D8,20,CF,BB,B5,A5,A5,A5,  ,BB,B1,C5,A5,A5,A5,  ,BF,DD,C5
1790 DATA C6,BC,D8,C0,B2,C9,C5,D7,A4,C6,BC,C9,B5,B6,C6,B2,B8,C4,B2,B2,A1,  ,BA
1800 DATA C9,BA,B6,DE,20,C4,DE,B3,B6,BC,C0,C9,B6,B2,3F,  ,D5,D8,C4,B2,B3,BA,A6
1810 DATA 20,BC,D7,C5,B2,B6,3F,  ,CE,DD,C4,B3,C6,20,CA,DE,B6,C5,B5,DD,C5,C0,DE
1820 DATA AF,C0,D6,A5,A5,A5,20,BC,DE,CC,DE,DD,D3,20,B9,AF,B6,B8,C9,B8,BE,C6,A4
1830 DATA C9,BA,D8,BD,B8,C5,B2,20,B8,BD,D8,A6,20,B5,DA,C6,B8,DA,D4,B6,DE,AF,C3
1840 DATA A5,A5,A5,  ,B9,AF,B7,AE,B8,20,BC,DE,CC,DE,DD,C9,20,C9,D1,B8,BD,D8,D3
1850 DATA 20,B5,DA,C6,B8,DA,D4,B6,DE,AF,C0,B6,D7,A4,20,20,B1,B2,C2,CA,20,B5,DA
1860 DATA C9,B2,B4,C3,DE,20,33,F4,CF,B4,A4,20,BC,DD,BC,DE,CF,AF,C0,A5,A5,A5,
1870 DATA B1,B2,C2,B6,DE,20,B9,AF,B6,B8,C0,DE,C4,20,DC,B6,AF,C0,C4,B7,CA,A4,20
1880 DATA B8,BD,D8,CA,20,D3,B3,C5,B8,A4,20,C3,B5,B8,DA,C0,DE,AF,C0,A5,A5,A5,A5
1890 DATA   ,D3,B3,CA,C5,BD,20,BA,C4,CA,C5,B2,A1,  ,CE,B6,C6,C5,C6,B6,A4,BC,D7
1900 DATA C5,B2,B6,3F,  ,D6,B8,20,BC,D7,C5,B2,C5,A7,A5,A5,  ,CF,BB,B5,20,C4,B2
1910 DATA B3,D4,C2,C6,B7,B9,CA,DE,A4,DC,B6,D9,B6,D3,BC,DA,C5,B2,A5,A5,  ,B9,AF
1920 DATA B6,B8,B6,DE,20,C5,B5,AF,C0,DD,C3,DE,A4,B2,CF,CA,20,BC,DE,AD,B3,C0,B8
1930 DATA C1,C6,B2,D9,D6,A1,  ,BA,BA,C9,C4,BA,DB,20,D0,B6,B9,C5,B2,C9,D6,A1,20
1940 DATA C4,DE,BA,C6,B2,AF,C0,C9,B6,BC,D7,A5,A5,A5,  ,D0,B5,CE,DE,B4,C9,20,B1
1950 DATA D9,BA,BC,DE,AC,A1,  ,C4,D8,CF,BC,C0,  ,BA,BA,C6,CA,20,B2,C5,B2,D6,B3
1960 DATA C3,DE,BD,A1,  ,C0,DE,DA,B6,B2,CF,BD,AE,A1,  ,A6,BC,AF,C3,B2,D9,CB,C4
1970 DATA CA,A4,B2,C5,B2,D6,B3,C3,DE,BD,A1,  ,BA,BA,B6,D7,A4,C6,BC,B4,20,35,B7
1980 DATA DB,20,B2,AF,C0,C4,BA,DB,C6,A4,B5,B6,B6,DE,B1,D9,BF,B3,C3,DE,BD,  ,BA
1990 DATA C9,BA,C5,D7,A4,BA,BA,C6,B2,C0,D6,A1,  ,D4,B8,BF,B3,A6,20,B6,BA,B3,BC
2000 DATA C3,B2,D9,20,B5,CA,DE,B1,BB,DD,B6,DE,B2,D9,BF,B3,C3,DE,BD,  ,B2,CF,BC
2010 DATA C0,A1,  ,C0,DE,D2,21,21,  ,B1,D8,B6,DE,C4,B3,A1,BD,BA,BC,C0,DE,B6,DE
2020 DATA 20,B7,BD,DE,B8,DE,BD,D8,A6,20,B1,B9,DE,D6,B3,A1,  ,DC,D9,B2,C5,A7,A5
2030 DATA A5,A5,  ,B7,DA,B2,21,21,20,B1,D8,B6,DE,C4,B3,21,21,  ,B2,D7,C5,B2,D6
2040 DATA B3,C3,DE,BD,D6,A1,  ,CB,B6,DE,B8,DA,C0,A5,A5,A5,A5,  ,  ,20,20,B1,C9
2050 DATA BA,C4,A6,BC,AF,C3,B6,D7,20,D3,B3,20,36,BC,DE,B6,DD,C0,C2,A5,A5,A5,20
2060 DATA CB,C4,D2,C3,DE,D3,D6,B6,AF,C0,B6,D7,20,B1,B2,C0,B6,AF,C0,A5,A5,A5,A5
2070 DATA   ,20,BC,B6,BC,A4,20,BA,DA,C3,DE,D3,20,D6,B6,AF,C0,C9,C3,DE,CA,20,C5
2080 DATA B2,C0,DE,DB,B3,B6,3F,  ,20,C5,BE,DE,C5,D7,A4,20,CB,C4,B6,DE,20,CB,C4
2090 DATA D8,C0,BD,B6,AF,C0,B6,D7,A5,A5,A5,A5,A5,A5,  ,  ,20,20,D5,D8,CA,A4,20
2100 DATA BC,DE,CC,DE,DD,C9,BC,C0,BA,C4,A6,20,BA,B3,B6,B2,BC,C3,CA,20,B2,C5,B2
2110 DATA C0,DE,DB,B3,A5,A5,A5,A5,A1,*
2120 REM        ****  ﾁｭｳｶﾝｼｮｸ ﾃﾞｰﾀ
2130 DATA   FF,AA,FF,FF,AA,FF , 55,00,00,AA,00,00 , 00,55,00,00,AA,00
2140 DATA   00,00,AA,00,00,55 , 00,FF,AA,00,FF,55 , AA,AA,FF,AA,AA,FF
2150 DATA   55,00,55,55,00,AA , AA,FF,AA,55,FF,55 , AA,AA,AA,55,AA,55
2160 DATA   55,FF,FF,AA,FF,FF , FF,AA,AA,FF,AA,AA , FF,00,55,FF,00,AA
2170 REM        ****  1
2180 DATA 19,42,23,43,4B,4E,50,4F,64,51,69,50,73,56,87,5D,9B,5E,B9,6A,CB,6E,FF
2190 DATA   ,50,4F,37,5B,28,66,19,76,FF,  ,64,51,62,5A,69,61,7D,70,A0,7F,FF,
2200 DATA 44,4B,55,48,5F,48,69,46,87,3E,8A,3E,AF,45,CB,41,FF,  ,19,41,21,39,22
2210 DATA 3D,28,32,28,3C,2D,39,2D,3D,36,34,35,40,37,3E,36,44,FF,  ,37,42,41,40
2220 DATA 49,3B,4B,3A,5A,41,69,45,FF,  ,8D,3F,8C,2D,93,37,94,23,9E,32,A1,1B,A5
2230 DATA 23,A7,1F,AF,32,AF,32,B2,39,B4,1A,BE,2F,BE,2B,C1,2D,C3,25,CB,32,FF,
2240 DATA 2D,46,41,44,50,49,FF,  ,A5,61,B9,5F,CB,5A,FF,  ,5F,48,62,4B,5F,4F,FF
2250 DATA   ,64,47,69,4B,68,50,FE,  ,41,46, 4,C8,64, 4,FD, ,,32,14,  ,23,50,3
2260 DATA 87,50,5,A5,3C,3,91,63,3,23,41,5,55,4B,5,4B,41,6,55,64,4,65,4B,7,*,,
2270 REM        ****  2
2280 DATA 19,50,3E,62,44,6F,19,67,FF,  ,41,6F,3F,7F,FF,  ,32,5D,4B,52,57,46,56
2290 DATA 46,5A,47,5D,51,64,50,66,57,69,56,78,5D,87,5D,9F,60,FF,  ,5A,46,69,51
2300 DATA 80,5D,FF,  ,CB,58,B9,60,B9,7F,FF,  ,C1,5D,B1,55,A7,59,AF,7F,FF,  ,A9
2310 DATA 62,A0,5C,9B,6E,8C,7F,FF,  ,9A,70,8D,6E,7B,70,6A,78,FF,  ,46,7F,46,63
2320 DATA 40,65,46,62,55,6A,58,74,5B,72,5F,7F,68,5C,66,5B,5D,78,FF,  ,62,73,68
2330 DATA 72,6C,7F,FF,  ,A0,7F,A0,73,AB,6E,FF,  ,2F,6F,2E,7A,38,7B,39,71,2F,6F
2340 DATA 33,73,2F,6F,33,73,2F,7A,FF,  ,19,6D,23,6E,21,7F,FE,  ,37,73,  ,FD,
2350 DATA   ,4B, B,  ,2F,73, 2,55,5A, A,69,55, B,7D,78, 3,42,78, 8,AF,64, 8,9B
2360 DATA 78, 6,69,78, 5,1E,78, 2,AA,78, 5,5F,78, 4,2D,64, 4,2D,6E, 9,*,,
2370 REM        ****  3
2380 DATA 87,5A,87,49,8A,48,7E,30,76,2D,6C,44,35,53,3B,48,76,2D,FF,  ,75,30,7C
2390 DATA 32,87,48,6D,43,FF,  ,37,53,37,5A,FF,  ,6B,45,6B,5A,FF,  ,5E,5A,5E,4B
2400 DATA 64,4A,64,5A,FF,  ,A0,5A,A0,50,87,4C,AB,41,A6,4F,A0,50,FF,  ,AA,41,AF
2410 DATA 43,B6,51,B4,52,AE,45,AB,44,FF,  ,B4,5A,B4,52,A7,4F,FF,  ,A5,4F,A5,5A
2420 DATA FF,  ,3A,54,58,4D,58,54,3A,57,3A,55,FF,  ,19,5A,CB,5A,FF,  ,88,50,9E
2430 DATA 53,9E,56,88,54,88,50,FF,  ,19,3F,25,3A,38,37,50,3E,FF,  ,19,51,23,4F
2440 DATA 36,50,FF,  ,B4,54,CB,52,FF,  ,B3,4B,BE,48,CB,49,FE,  ,55,41, 2,7D,32
2450 DATA  2,A5,46, 2,AF,44, 2,FD,00,  ,1E, B,  ,50,64, 5,2D,55, 3,C3,55, 3,2D
2460 DATA 3C, A,C8,4B, A,73,50, 4,73,3C, 7,5A,52, 4,91,58, 7,A1,55, 4,AF,55, 4
2470 DATA AC,4B, 7,5F,50, 7,55,52, B,92,54, B,*,,
2480 REM        ****  4
2490 DATA 78,47,48,38,39,36,19,42,2E,4C,2D,52,19,54,FF,  ,2D,5A,3C,59,50,56,3C
2500 DATA 4B,37,59,FF,  ,8C,5D,A8,55,BE,5A,A0,3C,91,46,9B,58,FF,  ,2D,4F,3A,50
2510 DATA FF,  ,46,50,55,4B,67,4F,87,4A,94,4B,FF,  ,AF,4B,C3,50,CB,4E,FF,  ,1E
2520 DATA 6E,38,6A,55,6C,FF,  ,64,69,78,64,91,63,FF,  ,6E,44,A5,37,CB,3F,FF,
2530 DATA B1,5F,A9,6A,96,73,82,75,FF,  ,73,32,64,46,5A,61,5B,61,64,46,5A,62,5B
2540 DATA 60,65,45,73,32,64,47,5B,62,62,63,FF,  ,7F,46,82,51,FE,  ,FD,00,  ,19
2550 DATA 14,00,41,78, 2,41,46, A,87,46, A,A5,50, 8,41,55, 6,23,4B, 8,*,,
2560 REM        ****  5
2570 DATA 7D,38,7B,40,7A,4B,73,54,66,50,FF,  ,64,50,5F,4F,51,40,4E,2D,5A,1B,71
2580 DATA 16,7D,1C,83,23,8B,3C,64,32,60,3C,5B,3C,5B,44,62,50,61,54,78,5B,7E,62
2590 DATA 87,73,6E,60,5E,5A,60,54,61,54,FF,  ,5F,5B,4D,64,4A,7F,FF,  ,64,76,67
2600 DATA 7F,FF,  ,86,73,8B,7F,FF,  ,74,53,75,5A,FF,  ,66,36,6F,39,66,3B,FF,
2610 DATA 69,3A,69,3E,FF,  ,6C,3A,6C,3F,68,3F,FF,  ,76,37,75,3B,78,41,75,43,FF
2620 DATA   ,6F,4A,73,49,FF,  ,19,71,3A,68,4C,6B,FF,  ,82,69,AF,6F,CB,6C,FF,
2630 DATA 4B,73,37,78,FE,  ,6A,3C,  ,FD,  ,  ,23,14,  ,2D,78, 3,9B,78, 3,69,46
2640 DATA  7,69,28, 1,69,6E, 6,69,5A, B,*,,
2650 REM        ****  6
2660 DATA 1E,7F,28,64,2D,5F,37,62,38,5E,33,5A,32,50,37,46,40,40,46,40,4F,46,55
2670 DATA 54,4F,53,4B,5D,46,60,45,64,4E,62,53,68,58,76,FF,  ,46,7F,5D,75,67,73
2680 DATA 78,7F,FF,  ,88,7F,8C,78,84,5A,8B,4E,8E,4D,8F,4B,8A,46,87,3C,89,35,91
2690 DATA 2F,98,2F,9E,34,A3,3C,A3,41,9B,4B,A5,55,AA,64,A0,7F,FF,  ,AF,7F,AF,71
2700 DATA CB,6E,FF,  ,19,1A,5F,39,5F,74,FF,  ,5F,39,CB,1D,FF,  ,CC,2F,A1,38,FF
2710 DATA   ,87,3D,69,43,69,6E,89,6B,FF,  ,A9,68,CB,64,FF,00,19,14,5F,35,CB,17
2720 DATA FF,  ,6B,43,6B,6D,FE,  ,FD,  ,00,7D,46,  ,B9,50,  ,2D,50, 4,64,50, 4
2730 DATA C8,68, 4,C3,78, 9,41,64, 1,96,5A, 1,69,14, 7,5F,37,02,*,,
2740 REM        ****  7
2750 DATA 1E,7F,4B,73,6A,71,7D,6B,91,68,A5,5F,AA,5C,C0,59,CB,55,FF,  ,9B,64,82
2760 DATA 64,5F,60,41,67,19,6C,FF,  ,37,68,42,63,43,60,43,5D,55,61,FF,  ,43,5D
2770 DATA 3C,5A,32,58,32,57,40,55,64,59,73,58,87,5A,8B,5B,A2,5F,FF,  ,43,56,66
2780 DATA 4B,7D,46,83,41,89,40,91,44,A0,4A,AF,4E,C2,57,FF,  ,19,50,58,50,FF,
2790 DATA AC,4E,CB,4B,FF,  ,11,68,2A,69,FE,  ,55,5A, 4,C3,50, 4,FD,  ,00,7D,28
2800 DATA   ,7D,50, 5,AF,6E, 3,55,69, 6,19,52, B,46,5F, 9,19,69, 9, *,,
2810 REM        ****  ﾃﾞｰﾀ ﾁｪｯｸ
2820 DATA  8077,8120,8024,8474,8098,7654,8521,8090,8129,7585,7588,7531,8098
2830 DATA  7974,8083,7595,7908,7363,8328,7960,7903,7928,8137,7674,6690,7922
2840 DATA  7380,7537,1633
2850  DIM S(29)  :RESTORE 2820:FOR T=1 TO 29:READ S(T):NEXT T:RESTORE 220
2860 FOR T=1 TO 52:READ A$:A=A+VAL(A$):NEXT
2870 IF A<>1236 THEN  P=220:S=1170:GOTO 2940
2880 RESTORE 1550
2890 P=1550:X=28:Y=46:A= 0 :GOSUB 2910
2900       X= 1:Y= 9:A=28
2910 FOR I=1 TO X:L=0:FOR T=1 TO Y:READ A$:L=L+VAL("&H"+A$):NEXT T
2920 IF L<>S(I+A)    THEN 2940
2930 P=P+20:NEXT I:RUN 70
2940 BEEP 1:LOCATE 19,9:PRINT "Error ";P;"-";P+10+S;"ﾉ ｱｲﾀﾞ｡":BEEP 0
2950 GOTO 2950
```


★毎月３千冊ずつベーマガを買っているのに，感謝状の１通も送られてこないのはどういうことですか？説明してください。影さん。（東京都江東区・山田一郎19才）……【影：領収書を送ってくれい。それを確認したら，感謝状だろうが何だろうが送ってやろう。】



エントリー・コード 88-④

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用

それ泳げ！スクロール・ゲーム

恐怖(きょうふ)の川登(かわのぼ)り

樋口　敦夫

内　容

上から流れてくる丸太をよけて（潜(もぐ)って）どんどん，進むというゲームです。

使いかた，遊びかた

テンキーの「4，6，8，2」で移動です。スペース・キーを押すと潜ります。潜っているときは，丸太にぶつかりません。スペース・キーを離すか，ある程度時間がたつと浮かんできます。潜った2倍の時間だけ水上にいないと，つぎに潜ることができません。丸太にぶつかると，下に流されます。一番下まで流されるとGAME OVER。

プログラムの入力方法

まず，**リスト1**のプログラムを打ち込みます。そのプログラムをRUNすると，“恐怖.SPR”というファイルがつくられます。

そして，**リスト2**のプログラムを打ち込んでRUNするとゲームがはじまります。

つぎからは，**リスト2**をRUNするだけで，はじまります。

オールBASICプログラムです。

改造のアドバイス

70行のHIの値を変えると，最初のハイスコアが変わります。

420行を消すと，無敵になります。380行のMS＝MS＋.01のところの“.01”の値を増やすとむずかしくなります。360行の“OR　TM＝10”のところの“10”の数を増やすと長く潜れます。

音楽をいらないという人は，170，180，580，590行を消してください。

苦労した点

スピードが落ちるために，ゲーム中のスコア表示ができませんでした（VA 2／3は，テキストの表示が速いのでスコア表示を付け加えるのもいいかもしれません）。

●参考文献

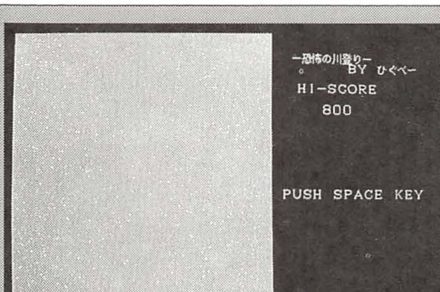
音楽：虹と雪のバラード「音楽之友社の教料書」より一部使いました。

昔こんなアーケード・ゲームがあったような…… 見城こうじ様 知ってますか？

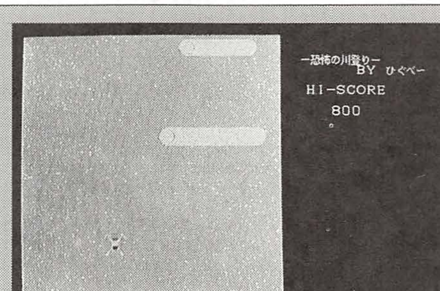
★　　　★

《第1表》変数表

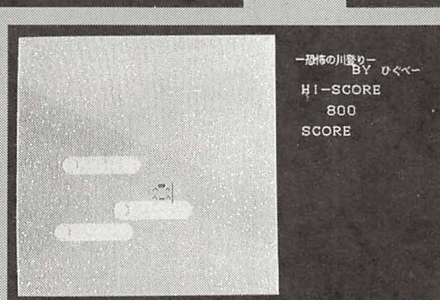
変数	内容
SC	スコア
HI	ハイスコア
MT	丸太の数
X，Y	主人公の座標
MS( )	丸太のスピード
MX( )，MY( )	丸太の座標
MUP( )	丸太の増える点数
I1，I2，I3	キー判定
MG	潜っているか？
TM	潜っている時間



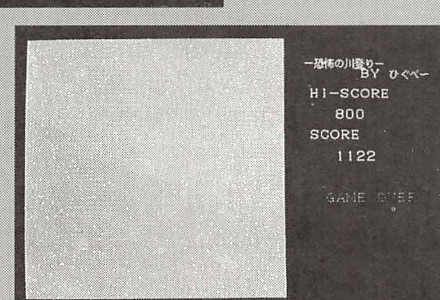
◀《写真1》さあ、君はどこまで上流に行けるかな？めざせ水源！



◀《写真2》上流めざしてひたすら泳げ！おっと丸太が流れてきたゾ



◀《写真3》得意の潜水で丸太をかわせ！一度潜ると2倍の時間息つぎしないとまた潜れないゾ



◀《写真4》くー、上流は水の流れが速いわ、丸太は多いわでもダメだっ!!リタイアだぁ〜〜！

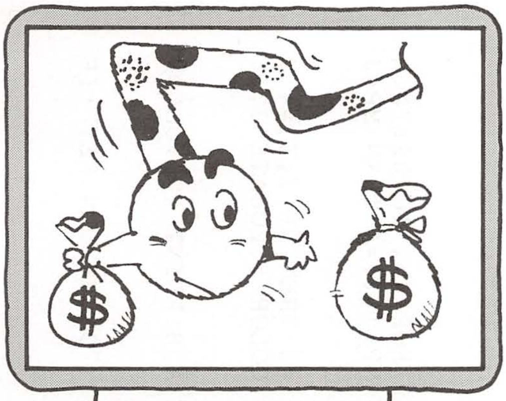
《リスト１》恐怖の川登りのスプライト・ファイル作成プログラム・リスト

```
10 '                         ― 恐怖の川登り ―
20 '                 スプライトデータ　作成　プログラム
30 '
40 SCREEN WIDTH 4,640,4:BUFFER #0,640,400,4
50 DIM G1%(260),G2%(260),G3%(1028)
60 CLS 3:RESTORE 230
70 FOR I=0 TO 1:FOR Y=0 TO 15:READ A$:FOR X=0 TO 15
80  C=VAL("&h"+(MID$(A$,X+1,1)))
90  PSET (X+I*32,Y),C:PSET ((31-X)+I*32,Y),C
100 NEXT X:NEXT Y:NEXT I
110 GET @(0,0)-(31,15),G1%:PUT PATTERN 1,G1%,4
120 GET @(32,0)-(63,15),G2%:PUT PATTERN 2,G2%,4
130 LINE (0,0)-(64,16),9,BF
140 PUT @(0,0),G1%,AND:PUT @(31,0),G2%,AND
150 GET @(0,0)-(31,15),G1%:PUT PATTERN 3,G1%,4
160 GET @(32,0)-(63,15),G2%:PUT PATTERN 4,G2%,4
170 CLS 3:FOR I=112 TO 16 STEP -1
180 CIRCLE (I,8),12,14:CIRCLE (I+1,8),12,6:NEXT
190 GET @(0,0)-(127,15),G3%:PUT PATTERN 5,G3%,4
200 SAVE PATTERN "恐怖.SPR",1,2,3,4,5
210 CLS 3:PRINT "スプライトデータの作成が終了しました"
220 END
230 '主人公キャラ　その1
240 DATA 0066660000004444,066EE66000044444,66E00E6600444444,6E0000E6600CCCCC
250 DATA 000000E66666EEEE,0000000EEE666666,000000000E66666,0000000000066666
260 DATA 0000000000006666,0000000000002222,000000000006AAAA,000000000666EEAA
270 DATA 0000000666EE6000,00000666EE000000,0006666E00000000,006666E000000000
280 '主人公キャラ　その2
290 DATA 0000000000004444,00000000000CCCCC,000006660CCCCCC,00066666600EEEEE
300 DATA 00666EEEE6666666,066EE0000E666666,0000000000066666,0000000000066666
310 DATA 0000066000066666,0006666660066666,0066EEE666622222,066E000E06622222
320 DATA 66E00000E606AAAA,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
```

《リスト２》恐怖の川登りのメイン・プログラム・リスト

```
10 '                    ――――― 恐怖の川登り ―――――
20 '          ――――――――    メインプログラム   ――――――――
30 '―――――――――― プログラム　BY　ひぐベー　――――――――――
40 '――――――――――初期設定――――――――――
50 SCREEN WIDTH 5,640,4:BUFFER #0,640,400,4
60 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
70 BUFFER=0:CLS 3:DEFINT A-L,N-Z:HI=800
80 DIM MY(4),MX(4),MS(4),MUP(5)
90 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SPRITE SCREEN 0
100 LOAD PATTERN "恐怖.SPR",1,2,3,4,5
110 '――――――――――画面絵画――――――――――
120 LINE (0,0)-(400,399),1,BF
130 FOR I=0 TO 200:FOR II=0 TO I/20
140   PSET (200-I,INT(RND*400)),7:PSET (200+I,INT(RND*400)),7
150 NEXT II:NEXT I
160 '――――――――――タイトル――――――――――
170 RESTORE 580:READ M1$,M2$:M1$=M1$+M2$
180 STOPM:PLAY ON:ON PLAY(10) GOSUB 550:GOSUB 550
190 LOCATE 54,2:PRINT "―恐怖の川登り―"
200 LOCATE 65,3:PRINT "ＢＹ　ひぐベー"
210 LOCATE 55,5:PRINT "ＨＩ―ＳＣＯＲＥ"
220 LOCATE 58,7:PRINT AKCNV$(STR$(HI))
230 LOCATE 52,15:PRINT "ＰＵＳＨ　ＳＰＡＣＥ　ＫＥＹ"
240 IF INP(9)<>191 THEN ROLL -1:GOTO 240
250 LOCATE 52,15:PRINT SPC(28)
260 TURN OFF SPRITE:TURN ON SPRITE 1
270 '――――――――――変数の初期設定――――――――――
280 FOR I=0 TO 4:MY(I)=250:LOCATE SPRITE I+2,0,200,5:TURN ON SPRITE I+2:NEXT I
290 RESTORE 570:FOR I=1 TO 5:READ MUP(I):NEXT
300 P1=1:P2=2:SC=0:MT=1:X=192:Y=160:MS=1:LOCATE 58,11:PRINT SPC(12)
310 '――――――――――メインプログラム――――――――――
320 I1=INP(0):I2=INP(1):I3=INP(9)
330 X=X+(((I1=239)+(I1=235)+(X>32))-((I1=191)+(I1=187)+(X<318)))*16
340 Y=Y+(((I2=254)+(Y>16))-((I1=251)+(I1=187)+(I1=235)+(Y<180)))*8
350 LOCATE SPRITE 1,X,Y,P1:SWAP P1,P2:ROLL -(MS*1.5)
360 IF MG=1 THEN TM=TM+2:IF I3<>191 OR TM=10 THEN MG=0:P1=1:P2=2:GOTO 380
370 IF I3=191 THEN IF TM<0 THEN TM=0:P1=3:P2=4:MG=1
380 SC=SC+1:TM=TM-1:MS=MS+.01:IF Y>200 THEN 470
390 FOR I=0 TO MT
400  IF MY(I)>230 THEN MY(I)=-64:MX(I)=INT(RND*291)-16:MS(I)=MS+INT(RND*(MS))
410  MY(I)=MY(I)+MS(I):LOCATE SPRITE I+2,MX(I),INT(MY(I)),5
420  Y=Y-(ABS((MX(I)+64)-(X+16))<80 AND ABS((MY(I)+8)-(Y+8))<16 AND MG=0)*(16+MS
(I))
430 NEXT
440 MT=MT-(SC>MUP(MT) AND MT<>4)
450 GOTO 320
460 '――――――――――死亡――――――――――
470 IF HI<SC THEN HI=SC
480 TURN OFF SPRITE
490 LOCATE 58,11:PRINT AKCNV$(STR$(SC))
500 LOCATE 55,9:PRINT "ＳＣＯＲＥ"
510 COLOR 3:LOCATE 58,15:PRINT "ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ"
520 FOR II=0 TO 5000:PALETTE 3,II:NEXT
530 COLOR 7:GOTO 190
540 '――――――――――音楽――――――――――
550 PLAY "O4L8"+M1$,"O3V15L8R"+M1$,"O2V15L8RR"+M1$:RETURN
560 '――――――――――データ――――――――――
570 DATA 100,500,1000,1800,0
580 DATA @10V15CCCCGG&G4CE4EFGE4.EED.D16DEF>C.<A16FEFG.G16E&AG4.CCA4.CCG4.CC
590 DATA F.F4FGAE4.EEDDDDEF>C4.<EFB16&B.E4
```


★㊒MIDIサウルスとMSXオーディオをスロットに差し，BASIC画面で「PLAY＃1，“Zd……”」とすると，MIDIにデータを送ることができる……と思う。(愛媛県越智郡・OVERHORSE17才)……【影：ほほう，ナルホド。さっそくためしてみよう。編：ワンテク！】



エントリー・コード 98-①

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

一つのアイデアで倍おもしろい！

G(ゴールド)取(と)りゲーム

ソネ君

★内　容★

Gやダイヤを集めるゲームです。なかなか遊べるし，プログラムも短いので，ぜひ打ち込んでみてください。

★遊びかた★

RUNするとゲームモードとスピードを聞いてくるので答えてください。スピードは1が速く，5が遅くなります。モード1，モード2共にスペース・キーのみで動かします。

モード1…何もしないでいると自分はどんどん進んで行ってしまうので，スペース・キーを押してください。右回りに90°方向転換します。

自分の通ったあとにはブロックが残ります。ブロックにぶつからないようにしてダイヤを取ると，ブロックがGになり，取り残したGは消えます。そしてダイヤは別の場所に移動します。そうしたら，ひたすらGを取りまくってください。

●…自分	■…ブロック
◆…ダイヤ	G…ゴールド

《第1図》キャラクターの紹介

ダイヤは10点で，Gが1点です。

モード2…ルールはモード1と変わりませんが，ダイヤを取った場合，取り残したGはブロックになってしまいます。

得点はダイヤが20点で，Gが1点です。

★最後に★

このゲームは暇なときに30分ぐらいで作ったゲームです。けっこう燃えますよ。

言い忘れましたが，リターン・キーで再スタートです。ちなみに僕のモード2，スピード1での最高得点は346点です。影さん，この記録をぬけるかな？

さてプログラムのほうですけど，オールBASICです。どんどん他機種に移植してみてください。ノーマル・キャラだからといってバカにするなよ!!

本ちゃん，波多野，小野田，見てるか？

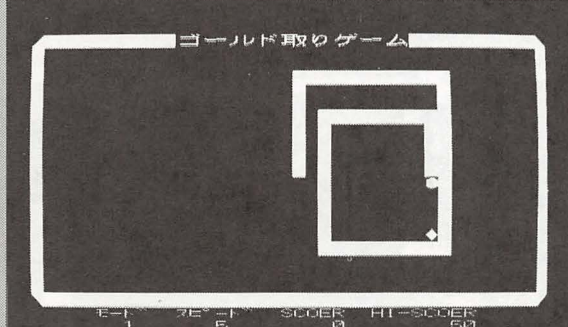
《第1表》変数表

変数	内容
X, Y	自分の座標
SC	得点
HI(1～10)	ハイスコア
M	進んでいる方向
M＝0	上へ進む
M＝1	右へ進む
M＝2	下へ進む
M＝3	左へ進む
VX, VY	動きのDATA
G	ゲームモード
SP, S	スピード
H	判定のときに使う
A, B	ダイヤの座標

CHECKER FLAG

Dr.D：諸君ら頭のやわらかい年代は，斬新なゲーム・システム，新しいアイデアなんてものはボンボン浮かびあがると思う。問題は，それを実際プログラミングしたとき，おもしろいゲームになるかということじゃが，ベーマガは，君らのそういったキラリ☆としたアイデアは見逃さないぞ。少しくらい構成が雑でも，いけると思った作品なら，ぜひチャレンジしてくれたまけ。

編：この作品はまさにその成功例ですね。軌跡がゴールドに変わった瞬間なんてスカっとしますよ。で，これワンキー・ゲームなんですね。ダイヤを取ったら，いままでの右回転が左回転にかわる，としてもいいかも。



◀《写真1》なーんだ，ライトサイクル・ゲームじゃん，と思った君はアマイ！このダイヤを取ると……

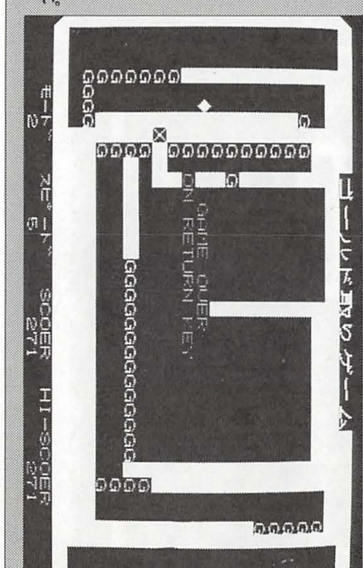


▶《写真2》パッと軌跡がゴールドに変わるのだ。

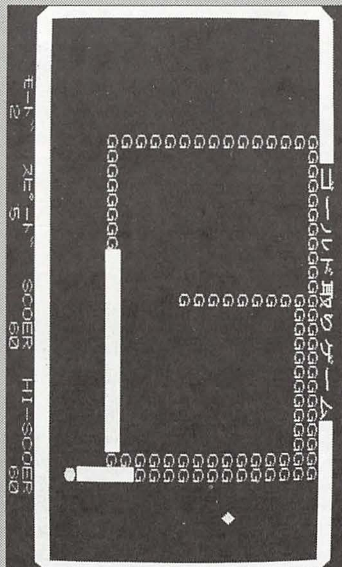
★98ESを買って早7か月。プリンタ買ったから今度は，ハードディスクがほしくなった。編集部の中味ギッシリのハードディスクくださ い！お願い!!（東京都大田区・中村貴文18才）……【影：あげても良いが，編集部のは3回ぶっとんで……。申しわけない。】

G取りゲームのプログラム・リスト

```
10 'ゴールド取りゲーム・by Munmun, Sone・1990年10月6日
20 '▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ 初期設定 ▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰
30 CLS:CONSOLE ,,0,1:DIM MP(40,20)
40 FOR I=0 TO 3:READ VX(I),VY(I):NEXT:FOR I=1 TO 10:HI(I)=50:NEXT
50 CLS:WIDTH 80,25:COLOR 7:LOCATE 5,10:INPUT "ゲームモードを，決めてください。(1／2)";
G:IF G>2 OR G<1 THEN 50 ELSE G=G-1
60 CLS:WIDTH 80,25:COLOR 7:LOCATE 5,10:INPUT "スピードを，決めてください。(1～5)      "
;SP:IF SP<1 OR SP>5 THEN 60
70 S=SP*100:CLS:WIDTH 40,25
80 COLOR 7:LOCATE 0, 0:PRINT "▬▬▬▬▬▬▬ゴールド取りゲーム▬▬▬▬▬▬▬"
90         FOR I=1 TO 19:'      └──────── 40コ ────────┘
100        LOCATE 0, I:PRINT "■";SPC(38);"■"
110        NEXT
120        LOCATE 0,20:PRINT "▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬":COLOR 7
130 FOR Y=1 TO 19:FOR X=1 TO 39:MP(X,Y)=1:NEXT X,Y
140 X=20:Y=10:M=0:SC=0:A=30:B=15:MP(A,B)=2
150 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT "●";:COLOR 6:LOCATE A,B:PRINT "◇":GOSUB *SC:COLOR 7
160 '▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ メイン ▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰
170 IF INKEY$=" " THEN M=M+1:IF M=4 THEN M=0
180 MP(X,Y)=3:COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT "■";:X=X+VX(M):Y=Y+VY(M)
190 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT "●";:FOR I=0 TO S:NEXT
200 H=MP(X,Y)
210 IF H=2 THEN GOTO *PA
220 IF H=3 OR X<1 OR X>38 OR Y<1 OR Y>19 THEN LOCATE X,Y:PRINT "X":GOTO *GO
230 IF H=4 THEN GOTO *G ELSE 170
240 '▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ サブルーチン ▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰
250 *SC IF SC>HI(SP+(G*5)) THEN HI(SP+(G*5))=SC
260 COLOR 4:LOCATE 5,21:PRINT "ﾓｰﾄﾞ  ｽﾋﾟｰﾄﾞ  SCOER  HI-SCOER"
270 LOCATE 5,22:PRINT USING "  #      #    #####     #####";G+1,SP,SC,HI(SP+(G
*5)):RETURN
280 *G SC=SC+1:BEEP 1:FOR I=1 TO 10:NEXT:BEEP 0
290 GOSUB *SC:GOTO 170
300 *PA IF G=1 THEN 320 ELSE SC=SC+10:GOSUB *SC:FOR I=1 TO 19:FOR J=1 TO 39:IF M
P(J,I)=3 THEN MP(J,I)=4:COLOR 6:LOCATE J,I:PRINT "G" ELSE IF MP(J,I)=4 THEN MP(J
,I)=1:LOCATE J,I:PRINT " "
310 NEXT J,I:GOTO 340
320 SC=SC+20:GOSUB *SC:FOR I=1 TO 19:FOR J=1 TO 39:IF MP(J,I)=3 THEN MP(J,I)=4:C
OLOR 6:LOCATE J,I:PRINT "G" ELSE IF MP(J,I)=4 THEN MP(J,I)=3:COLOR 5:LOCATE J,I:
PRINT "■"
330 NEXT J,I
340 A=INT(RND*36)+2:B=INT(RND*16)+2:MP(A,B)=2:COLOR 6:LOCATE A,B:PRINT "◇":COLOR
 7:GOTO 170
350 *GO FOR I=0 TO 400:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:NEXT
360 COLOR 2:LOCATE 13,10:PRINT "GAME OVER":LOCATE 11,11:PRINT "ON RETURN KEY":IF
 INKEY$<>CHR$(13) THEN 360 ELSE GOTO 50
370 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
```

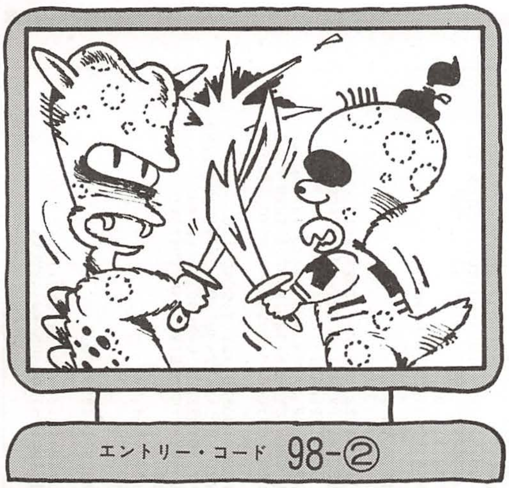


◀《写真3》さらにモード2でダイヤを取ると，取るたびに軌跡が壁とゴールドとで反転するのだ



▶《写真4》うーん271点か。ちなみにスピード設定で1を選ぶと超速いゾ

★僕の友人Mは，MURPHY'S GHOSTに似ている。(北海道歌志内市・加納一博17才)……【影：ファミコン版ならいいが，パソコン版に似ていたらやだなぁ。アップル版なんかわけがわからんぞ。あと友人をなぐり倒して経験値かせぎするとポイント高いぞ。】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

地上を支配するのはだれか？

GRAND(グランド) MASTER(マスター)

今泉 永生

ストーリー

「SWORD-MASTER」の戦いの終結は，WIZARD-MASTERの完敗であった。その後，地上の王国はますます発展し，その戦いを記憶している者はほとんどいなくなった。WIZARD-MASTERが完全に滅んではおらず，地下深くで力を蓄えているのに気づいた者がほとんどいなかったのも当然である。気づいたときには，彼はいままで以上に力を増し，再び地上を支配しようとしていた。

………その頃，彼の迷宮で新たな怪物が目覚めた。それは彼のしもべとして造られ，地上からやってくる人間を始末するよう命じられた子鬼であった。そしてその子鬼は，命令どおりに行動を開始しようとしていた…。

内容＆遊びかた

RPGです。といってもただのRPGではなく，自分は悪い奴（はじめはゴブリン）で，人間をぶっ飛ばしていくという立場にあります。人間をやっつけると，魂（なぜか複数）を手にいれることができます。これが，普通で言うところのお金であるわけです。

魂は，自分の体を変えたり（後述），体力を回復させたりするのに使います。テンキーの[8][2][4][6]で上下左右，[5]で体力回復（魂を消費）です。リターン・キーを押すと全体のマップが見れます。人間と戦うときに使える「SPECIAL」とは，その怪物（つまり自分）特有の能力です。ゴブリンは持っていません。

さて，これを使える怪物になる方法ですが，まずは歩きまわって「神殿」を見つけてください。その中で，なりたい怪物に応じた魂を消費して新しい体を手にいれてください。より上位の体を手にいれるたびに，さらに上位の体も手にいれることができるようになります。

ちなみに死ぬと，それまでより1ランク下の体になって（例外あり）復活します。

その他もろもろ

じつはこのゲームは，一度ベーマガに送ったものなんです。そのときは見事に没りましたが，バランスその他を改良して再投稿させてもらいました。しかし，もとのシナリオに無理があるため，エンディングが情けないのは不覚です。

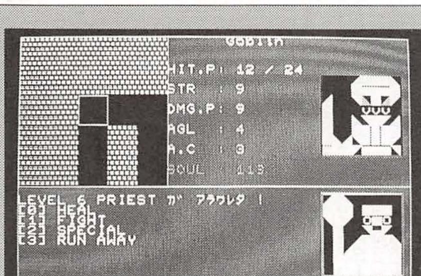
あと，ヒントとしては，「怪しい壁には体当たり」ということで。

◉P.S.

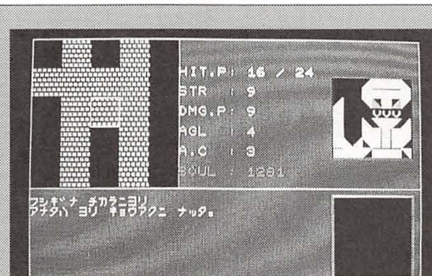
「MASTERシリーズ」もこれで完結(1作は送っていない)！あとは「SWORD-MASTER SPECIAL」だ！でもプログラムが長すぎる……。

★

★　★



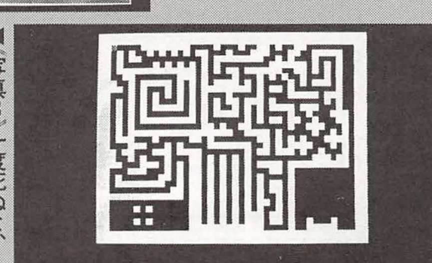
◀《写真1》スタートはゴブリンから。敵を倒すとより強い怪物になれる



◀《写真2》怪しいと思った壁には体当たりをしてみよう。なにかでてくるかも



◀《写真3》一度死ぬと，1ランク下の怪物に変身して復活します



◀《写真4》はじめから全体マップを見ることができるので迷うことはない

★うちの近くにラーメン・ライスならぬ，ラーメンとすしをセットにしている店があります。ラーメンを食べながらのにぎりもまた格別！（リッチ）へへっ。(愛知県名古屋市・HIDE. MI. 17才)……【影：やっぱラーメン・ライスはライスをぶち込んで…。編：にぎる？】

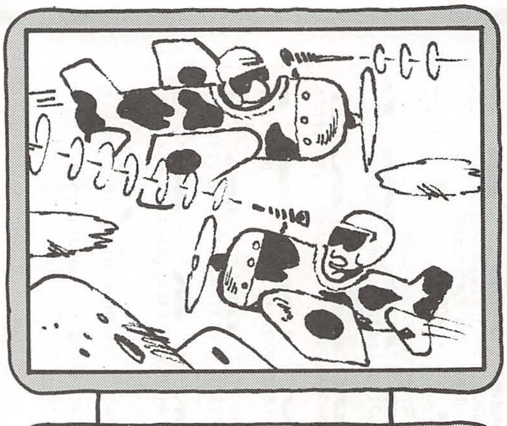
GRAND MASTERのプログラム・リスト

```
10 'save "GRANDM
20 '┌─────────────────────────────────────┐
30 '|UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU|
40 '|                G R A N D   M A S T E R               |
50 '|                      By 今泉永生 & PC-9801VX21         |
60 '|                  (Completed   Oct.7,1990)              |
70 '|                    MASTER SERIES Vol.Ⅲ                 |
80 '|∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩∩|
90 '└─────────────────────────────────────┘
100 SCREEN 0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
110 CLEAR:OUT &H68,6:DEFSNG A-Z:DEFINT B:YU=2:HP=24
120 CLS 3:SO=50:MS=14:X=2:Y=2:DIM MP(43,33),B$(15),B(438),M$(34)
130 DIM MH(MS),ST(MS),DG(MS),AG(MS),AC(MS),SO(MS),SP(MS),NF(MS+1)
140 DIM N$(MS),MS$(MS,8),MC$(MS,8):LOCATE 0,0:PRINT"WAIT A MOMENT.";
150 GOSUB *READ.:GOSUB *TITLE:YU=2:HP=24:NF(1)=1:NF(2)=1:NF(3)=1
160 GOSUB *CRT:GOSUB *PRNT.:GOSUB *SPUT
170 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★自分の移動
180 N=INP(224) AND INP(225):IF N=255 THEN 180 ELSE IF N=223 THEN GOSUB *HEAL
190 IF N=127 THEN GOSUB *MPUT
200 VX=(N=239)-(N=191):VY=(N=254)-(N=251)
210 IF X+VX=36 AND Y+VY=32 AND ED=0 THEN *SJ
220 IF MP(X+VX,Y+VY)=1 THEN VX=0:VY=0
230 X=X+VX:Y=Y+VY:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4
240 IF MP(X-2+J,Y-2+I)=MP(X-VX-2+J,Y-VY-2+I) THEN 260
250 PUT(J*48+1,I*24+1),B(-(MP(X-2+J,Y-2+I)=0)*219),PSET
260 NEXT J,I:BEEP 1:LINE(97,49)-(144,72),7,B:BEEP 0
270 IF YU=6 AND MH(YU)>HP THEN HP=HP+1:COLOR 7:LOCATE 21,3:PRINT HP"/"MH(YU)
280 IF X=7 AND Y=29 THEN *TMPL ELSE IF MP(X,Y) THEN *JUDGE
290 IF INT(RND*18) THEN 180 ELSE IF ED=1 THEN 370
300 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★戦闘場面
310 CLS:L=YU*2+INT(RND*16)-8:IF L<1 OR L>36 THEN 310
320 HU=INT(RND*4)+1:ON HU GOTO *T1,*T2,*T3,*T4
330 *T1:THP=L*2  :TST=L¥2+7:TDG=L¥4+1   :TAG=L*2¥5+1:TAC=7:TSO=L*8  :GOTO 380
340 *T2:THP=L*2  :TST=L¥2+5:TDG=L*2¥11+1:TAG=L¥5*2+1:TAC=6:TSO=L*7  :GOTO 380
350 *T3:THP=L*3¥2:TST=L¥3+1:TDG=L¥6+1   :TAG=L¥3+1  :TAC=4:TSO=L*6  :GOTO 380
360 *T4:THP=L*2  :TST=L¥2+6:TDG=L*2¥9+1 :TAG=L¥2+1  :TAC=5:TSO=L*7+L:GOTO 380
370 CLS:L=100:HU=1:THP=256:TST=72:TDG=48:TAG=24:TAC=5:TN$(1)="JANDY"
380 COLOR 6:PRINT "LEVEL"L;TN$(HU);" ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ !"
390 FOR I=1 TO 8:LOCATE 31,I+15:PRINT HU$(HU,I):FOR J=1 TO 8
400 COLOR@(30+J,I+15)-(30+J,I+15),VAL(MID$(HC$(HU,I),J,1)):NEXT J,I
410 FOR I=0 TO 350:BEEP 1:BEEP 0:FOR J=0 TO (I/75):NEXT J,I:LOCATE ,17:COLOR 7
420 PRINT"[0] HEAL":PRINT"[1] FIGHT":PRINT"[2] SPECIAL":PRINT"[3] RUN AWAY
430 IF INKEY$<>"" THEN 430
440 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 440 ELSE IF A$<"0" OR A$>"3" THEN 440
450 GOSUB *CLS.:ON VAL(A$)+1 GOSUB *CURE,*FIGHT,*SPCL.,*RUN.
460 GOSUB *TEKI.:GOTO 420
470 *CURE:GOSUB *CLS.:COLOR 7:PRINT"ﾀｲﾘｮｸｶﾞ ｶｲﾌｸｼﾀ｡"
480 CU=INT(RND*YU+5)+YU*2:IF CU+HP>MH(YU) THEN CU=MH(YU)-HP
490 SO2=CU+YU*2:IF SO2>SO THEN PRINT"ｼｶｼ ﾀﾏｼｲｶﾞ ﾀﾘﾅｲ｡":U=2000:GOSUB *W:RETURN
500 HP=HP+CU:SO=SO-SO2:GOSUB *PRNT.:U=3000:GOSUB *W:RETURN
510 '∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴自分のターン
520 *FIGHT:AT=ST(YU)+INT(RND*10)+2:DE=TAG+INT(RND*10)+2
530 IF AT>=DE THEN *HIT ELSE *MISS
540 *HIT:DMG=INT((DG(YU)+INT(RND*YU+1))*((10-TAC)/10)):IF DMG<1 THEN *MISS
550 PRINT TN$(HU)" ﾆ "DMG"DAMAGE !":BEEP:THP=THP-DMG:U=600:GOSUB *W
560 IF THP<1 THEN RETURN *WIN ELSE RETURN
570 *MISS:COLOR 3:PRINT"ﾊｽﾞｼﾀ!":U=600:GOSUB *W:RETURN
580 *SPCL.:IF SP(YU)=0 THEN 420 ELSE HP=HP-1:GOSUB *PRNT.
590 ON SP(YU) GOTO *S1,*S2,*S3,*S4,*S5
600 *S1:COLOR 3:PRINT "ｾｲｷ ｦ ｽｲﾄｯﾀ !":FOR I=0 TO 999:COLOR=(0,RND*7):NEXT
610     COLOR=(0,0):THP=THP¥2:TST=TST¥2:TDG=TDG¥2:TAG=TAG¥2:TAC=TAC¥2:RETURN
620 *S2:GOSUB *FIGHT:COLOR 6:PRINT"ﾑｽｳﾉ ﾊﾘｶﾞ "TN$(HU)" ｦ ｵｿｳ !"
630     FOR I=1 TO 5:COLOR=(0,2):BEEP 1:U=500:GOSUB *W:BEEP 0:COLOR=(0,0)
640     U=99:GOSUB *W:NEXT:DMG=INT(RND*5)+12:U=2000:GOSUB *W:GOTO 550
650 *S3:IF RND*3<1 OR ED=1 THEN RETURN
660     COLOR 7:PRINT TN$(HU)" ﾊ ｲｼ ﾆ ﾅｯﾃｼﾏｯﾀ !"
670     COLOR=(0,7):BEEP 1:U=3000:GOSUB *W:BEEP 0:COLOR=(0,0)
680     COLOR@(31,16)-(39,23),7:U=6000:GOSUB *W:RETURN *WIN
690 *S4:COLOR 2:PRINT"ｼｬｸﾈﾂ ﾉ ﾎﾉｵｶﾞ ｳｽﾞﾏｸ!!":FOR I=1 TO 500
700     COLOR=(0,2):FOR J=0 TO I¥300:BEEP 1:BEEP 0
710     NEXT:COLOR=(0,0):NEXT:DMG=INT(HP/1.5):GOTO 550
720 *S5:COLOR 3:PRINT N$(YU)" ﾊ ｼﾞｭﾓﾝ ｦ ﾄﾅｴﾀ 。":FOR I=0 TO 200
730     COLOR=(0,6):COLOR=(0,0):FOR J=0 TO 4:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
740     DMG=INT(RND*11)+24-(YU=14)*6:U=2000:GOSUB *W:GOTO 550
750 *RUN.:RM=AG(YU)+INT(RND*5)+6:RH=TAG+INT(RND*5)+4
760 IF RM>=RH THEN COLOR 5:PRINT"ｳﾏｸ ﾆｹﾞﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾀ｡":COLOR 7:RETURN 180
770 COLOR 6:PRINT"ｵｲﾂｶﾚﾀ !":COLOR 7:U=3000:GOSUB *W:RETURN
780 '∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴敵のターン
790 *TEKI.:IF HU<>1 AND INT(RND*4)=0 OR ED=1 THEN *SPCL2
800 COLOR 2:PRINT TN$(HU)" ﾉ ATTACK !":COLOR 7:U=2000:GOSUB *W
810 DE=AG(YU)+INT(RND*10)+2:AT=TST+INT(RND*10)+2
820 IF AT<DE THEN *MISS2
830 *HIT2:DMG=INT((TDG+INT(RND*L))*((10-AC(YU))/10)):IF DMG<1 THEN *MISS2
840 PRINT N$(YU)"ﾆ "DMG"ﾉ DAMAGE !":FOR I=0 TO 350:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
850 HP=HP-DMG:GOSUB *PRNT.:IF HP<1 THEN RETURN *DIED ELSE GOSUB *CLS.:RETURN
860 *MISS2:PRINT"MISS !":U=999:GOSUB *W:GOSUB *CLS.:RETURN
870 *SPCL2:U=2000:GOSUB *W:ON HU GOTO  *S24,*S21,*S22,*S23,*S22
880 *S21:COLOR 6:PRINT TN$(HU)" ﾊ ｼﾞｭﾓﾝｦ ﾄﾅｴﾀ。":BEEP
890     PRINT"ﾀｲﾘｮｸｶﾞ ｶｲﾌｸ ｼﾀﾖｳﾀﾞ｡":THP=THP+INT(RND*L¥2+2):COLOR 7:RETURN
900 *S22:COLOR 5:PRINT TN$(HU)" ﾊ ｼﾞｭﾓﾝｦ ﾄﾅｴﾀ。":FOR I=7 TO 0 STEP -1:BEEP 1
910     COLOR=(0,I):U=500:GOSUB *W:BEEP 0:NEXT
920     DMG=INT(L¥2)+(L=100)*(INT(RND*20)+10)-(L<99)*(INT(RND*10))
930     IF L>36 OR HU=5 THEN DMG=ABS(DMG-(14-YU)*2):GOTO 840 ELSE 840
940 *S23:GOSUB 800:COLOR 7:PRINT"MULTI ATTACK !":U=4000:GOSUB *W:GOTO *HIT2
950 *S24:ON INT(RND*3+1) GOTO *S21,*S22,*S23
960 '∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴∵∴戦闘終了
970 *WIN:COLOR 2:CLS:PRINT TN$(HU)" ﾉ ｲｷﾉﾈｦ ﾄﾒﾀ !"
980 FOR I=0 TO 150:BEEP 1:U=9:GOSUB *W:BEEP 0:NEXT
990 IF HU=5 THEN *HAPY1 ELSE IF ED=1 THEN U=20000:GOSUB *W:GOTO *HAPY2
1000 COLOR 7:SO=SO+TSO:IF SO>9999 THEN SO=9999+SF
1010 PRINT TSO"ﾉ ﾀﾏｼｲｦ ｱﾂﾒﾀ｡":GOSUB *PRNT.:GOTO 180
1020 *DIED:U=9999:GOSUB *W:CLS:C=7:W=22:GOSUB *WORD
1030 YU=YU-1-(YU=1):U=9999:GOSUB *W:PRINT:C=3:GOSUB *WORD
1040 GOSUB *WORD:U=9999:GOSUB *W:IF ED=1 THEN *END.
1050 CONSOLE 0,25:CLS 3:CONSOLE 16,9:HP=MH(YU):VX=0:VY=0:N=255
1060 GOSUB *CRT:GOSUB *PRNT.:GOSUB *SPUT:GOTO 180
1070 *HAPY1:U=6000:GOSUB *W:CLS:C=6:W=20:GOSUB *WORD:GOSUB *WORD
1080 U=4000:GOSUB *W:ED=1:GOSUB *SPUT:GOTO 180
1090 *HAPY2:CONSOLE 0,25:CLS 3:PAINT(0,0),A1$:LOCATE 0,24:C=7:W=31
1100 WHILE W<>35:GOSUB *WORD:WEND:U=20000:GOSUB *W:FOR I=0 TO 26
1110 PRINT:NEXT:LOCATE 13,12:PRINT AKCNV$("THE END"):GOTO 1140
1120 *END.:LOCATE ,24:C=7:W=25:WHILE W<>31:GOSUB *WORD:WEND:U=20000:GOSUB *W
1130 CONSOLE 0,25:CLS 3:LOCATE 13,12:PRINT AKCNV$("THE END")
1140 OUT 104,7:WHILE INP(233)<>191:WEND:WIDTH 80,25:CLS 3:CONSOLE ,,1,1:END
1150 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★サブルーチン群
1160 *MPUT:CONSOLE 0,25:CLS 3:FOR I=0 TO 33:FOR J=0 TO 43
1170 LINE(J*10,I*5)-STEP(9,4),-(MP(J,I)<>0)*5,BF:NEXT J,I
1180 LINE(X*10,Y*5)-STEP(9,4),2,BF:COLOR 7
1190 LOCATE ,24:PRINT "ｷｰ ｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ";:WHILE INKEY$<>"":WEND
1200 WHILE INKEY$="":WEND:CLS 3:CONSOLE 16,9
1210 GOSUB *CRT:GOSUB *PRNT.:GOSUB *SPUT:RETURN
1220 *SPUT:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4
1230 PUT(J*48+1,I*24+1),B(-(MP(X-2+J,Y-2+I)=0)*219),PSET
1240 NEXT J,I:LINE(97,49)-(144,72),7,B:RETURN
1250 *HEAL:IF SO<YU THEN RETURN ELSE SO=SO-YU:HP=HP+1+(HP>=MH(YU)):COLOR 7
1260 LOCATE 21,3:PRINT HP"/"MH(YU):COLOR 2:LOCATE 21,13:PRINT SO:RETURN
1270 *TMPL:CONSOLE 0,25:CLS 3:CX=9:CY=5:COLOR 3:E=0
1280 LOCATE 12,1:PRINT"*** ｼﾝﾃﾞﾝ ***":COLOR 4:LOCATE 9,3:PRINT"ｱﾂﾒﾀ ﾀﾏｼｲ ･･･"SO
1290 LOCATE 10,5:FOR I=1 TO 14:COLOR 7
1300 IF SO<SO(I) OR NF(I)=0 THEN  E=I+4:I=15:GOTO 1320
1310 LOCATE 10,4+I:PRINT N$(I),SO(I)
1320 NEXT:LOCATE 10:PRINT"EXIT":C$=CHR$(25)+CHR$(28):IF E=0 THEN E=19
1330 LOCATE 26,E:PRINT"ｷｽﾞ ｦ ｲﾔｽ";:LOCATE 26,E+1:PRINT(MH(YU)-HP)*2"SOUL"
1340 BEEP 1:N=INP(&HE0) AND INP(&HE1):BEEP 0:M=INP(&HE9):LOCATE CX,CY:PRINT" "
1350 IF N=191 AND CX=9 AND CY=E THEN CX=25 ELSE IF N=239 AND CX=25 THEN CX=9
1360 CY=CY+((N=251)-(N=254))*(CX=9):IF CY>E THEN CY=5 ELSE IF CY<5 THEN CY=E
1370 IF M<>191 THEN COLOR 4:LOCATE CX,CY:PRINT C$:U=600:GOSUB *W:GOTO 1340
1380 IF CX<>9 OR CY<>E THEN 1400
1390 CLS 3:CONSOLE 16,9:GOSUB *CRT:GOSUB *PRNT.:GOSUB *SPUT:GOTO 180
1400 IF CX=25 AND CY=E THEN BEEP:SO=SO-(MH(YU)-HP)*2:HP=MH(YU):CX=9:GOTO 1380
1410 BEEP 1:SO=SO-SO(CY-4):LOCATE 22,3:PRINT SO:BEEP 0:U=2000:GOSUB *W
1420 CLS 3:CONSOLE 16,9:GOSUB *CRT:BEEP 1:YU=CY-4:HP=MH(YU):NF(YU+1)=1
1430 GOSUB *PRNT.:BEEP 0:GOSUB *SPUT:GOTO 180
1440 *JUDGE:CLS:ON MP(X,Y)-1 GOSUB *J1,*J2,*J3,*J4,*J5
1450 MP(X,Y)=0:GOSUB *PRNT.:GOSUB *SPUT:GOTO 180
1460 *J1:C=6:W=1:GOSUB *WORD:GOSUB *WORD
1470     I=INT(RND*500+X*20):IF SO+I>9999 THEN I=9999-SO
1480     SO=SO+I:U=4000:GOSUB *W:RETURN
1490 *J2:C=3:W=3:GOSUB *WORD:GOSUB *WORD:YU=YU+1+(YU>12):NF(YU+1)=1
1500     HP=MH(YU):U=6000:LOCATE 21,0:PRINT SPC(15):GOSUB *W:RETURN
```


★つぐ美さんの正体って，じつはワンダーウーマンだと聞いたんですが本当ですか!?（埼玉県春日部市・ラッキースター16才）……【影：つぐ美ちゃんのベルトをひっぱると，ホラ上半身が筋肉モリモリ――!!ぐしゃ。つぐ美：ふう，似ているのは美しさだけョ♡】

```
1510 *J3:C=2:W=5:GOSUB *WORD:FOR I=0 TO 600:BEEP 1
1520      COLOR=(0,RND*7):BEEP 0:U=5:GOSUB *W:COLOR=(0,0):NEXT
1530      HP=HP-INT(RND*11+10):IF HP>0 THEN RETURN ELSE *DIED
1540 *J4:C=4:W=6:GOSUB *WORD:GOSUB *WORD:MH(YU)=MH(YU)+5:HP=MH(YU)
1550      ST(YU)=ST(YU)+8:DG(YU)=DG(YU)+9:AG(YU)=AG(YU)+7:AC(YU)=9:RETURN
1560 *J5:C=7:W=8:GOSUB *WORD:GOSUB *WORD:SO=10000:SF=1:FOR I=0 TO 500
1570      BEEP 1:COLOR=(0,RND*7):BEEP 0:COLOR=(0,0):NEXT:RETURN
1580 *SJ:CLS:C=4:W=10:GOSUB *WORD:C=7:GOSUB *WORD:WHILE INKEY$<>"":WEND
1590 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1590
1600 IF INSTR("Yyﾝ",A$)=0 THEN 180 ELSE CONSOLE 0,25:CLS 3
1610 L=YU*4:THP=YU*9:TST=YU*4:TDG=YU*7:TAG=YU*3:TAC=7-(YU=14)*2:HU=5
1620 GOSUB *WORD:GOSUB *WORD:U=7000:GOSUB *W:GOSUB *WORD
1630 U=5000:GOSUB *W:PRINT:C=3:GOSUB *WORD:GOSUB *WORD:U=9999:GOSUB *W
1640 PRINT:C=7:GOSUB *WORD:U=2000:GOSUB *W:GOSUB *WORD:GOSUB *WORD
1650 U=7000:GOSUB *W:CLS:CONSOLE 16,9:GOSUB *CRT:GOSUB *PRNT.:GOTO 380
1660 *WORD:FOR I=1 TO LEN(M$(W)):COLOR C:IF MID$(M$(W),I,1)<>" " THEN BEEP 1
1670 PRINT MID$(M$(W),I,1);:BEEP 0:U=500:GOSUB *W:NEXT:PRINT:W=W+1:RETURN
1680 *PRNT.:                LOCATE 21 ,3:COLOR 7:PRINT HP"/"MH(YU)"  "
1690 LOCATE 21 ,0:PRINT N$(YU):LOCATE 21 ,5:COLOR 3:PRINT ST(YU)
1700 LOCATE 21 ,7:PRINT DG(YU):LOCATE 21 ,9:COLOR 4:PRINT AG(YU)
1710 LOCATE 21,11:PRINT AC(YU):LOCATE 21,13:COLOR 2:PRINT SO:COLOR 7
1720 FOR I=1 TO 8:LOCATE 31,I+3:PRINT MS$(YU,I):FOR J=1 TO 8
1730 COLOR@(30+J,I+3)-(30+J,I+3),VAL(MID$(MC$(YU,I),J,1)):NEXT J,I
1740 LOCATE ,16:RETURN
1750 *CLS.:FOR I=15 TO 24:LOCATE 0,I:PRINT SPC(31);:NEXT:LOCATE 0,16:RETURN
1760 *CRT:CONSOLE 16,9            :LINE(  0,  0)-(639,199),7,BF,A1$
1770 LINE(  1,121)-(639,121),7    :LINE(241,  1)-(241,121),7
1780 LINE(492, 31)-(626, 97),2,BF,0:LINE(494 ,31)-(624 ,96),2,B
1790 LINE(492,126)-(626,193),6,BF,0:LINE(494,127)-(624,192),6,B:COLOR 7
1800 LOCATE 15, 3:PRINT"HIT.P:":LOCATE 15, 5:COLOR 3:PRINT"STR  :"
1810 LOCATE 15, 7:PRINT"DMG.P:":LOCATE 15, 9:COLOR 4:PRINT"AGL  :"
1820 LOCATE 15,11:PRINT"A.C  :":LOCATE 15,13:COLOR 2:PRINT"SOUL :":RETURN
1830 *W FOR Q=0 TO U:NEXT:RETURN
1840 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★初期設定
1850 *READ.:FOR I=0 TO 33:FOR J=0 TO 43:MP(J,I)=1:NEXT J,I:PRINT".";
1860 FOR I=0 TO 15:READ B$(I):NEXT:PRINT".";
1870 FOR I=2 TO 31:FOR J=0 TO 32 STEP 8:READ A$:FOR K=1 TO 8
1880 A1=VAL("&H"+LEFT$(A$,1)):A2=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1))
1890 MP(J+K+1,I)=VAL(MID$(B$(A1)+B$(A2),K,1)):NEXT K,J:PRINT".";:NEXT
1900 FOR I=0 TO 23:READ A$:T$=T$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXT:PRINT".";
1910 FOR I=1 TO 10:READ A,B,C:MP(A,B)=C:NEXT:PRINT".";
1920 FOR I=1 TO 34:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$)
1930 M$(I)=M$(I)+CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-1):NEXT J,I:PRINT".";
1940 FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 8:READ MS$(I,J):NEXT:FOR J=1 TO 8:READ MC$(I,J)
1950 NEXT:READ MH(I),ST(I),DG(I),AG(I),AC(I),SO(I),SP(I),N$(I):NEXT:PRINT".";
1960 FOR I=1 TO  5:FOR J=1 TO 8:READ HU$(I,J):NEXT:FOR J=1 TO 8:READ HC$(I,J)
1970 NEXT:READ TN$(I):NEXT:PRINT"!":SCREEN ,3:PAINT(0,0),T$
1980 GET(0,0)-(47,23),B:CLS 2:GET(0,0)-(47,23),B(219):SCREEN ,0
1990 A1$=CHR$(&H55)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(&HAA)+CHR$(0)+CHR$(0):RETURN
2000 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★タイトル画面
2010 *TITLE:CLS 3:COLOR 7:LOCATE ,2
2020 PRINT TAB(11);"          "
2030 PRINT TAB(11);"          "
2040 PRINT TAB(11);"          "
2050 PRINT TAB(11);"          "
2060 PRINT TAB(11);"          ":PRINT:PRINT
2070 PRINT TAB( 8);"          "
2080 PRINT TAB( 8);"          "
2090 PRINT TAB( 8);"          "
2100 PRINT TAB( 8);"          ":COLOR 7:PRINT
2110 PRINT TAB(28);"By NGO"          :COLOR 2'
2120 LOCATE 12,16:PRINT"EVIL-SIDE STORY":COLOR 5
2130 LOCATE 12,20:PRINT"HIT [SPACE] BAR":WHILE INP(233)><191
2140 COLOR@(8,2)-(29,12),RND*6+1:WEND:U=4000:GOSUB *W:CLS:RETURN
2150 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★データ群
2160 DATA "0000","0001","0010","0011","0100","0101","0110","0111"
2170 DATA "1000","1001","1010","1011","1100","1101","1110","1111"
2180 DATA 07,f8,44,d3,00 ,52,ab,11,c6,7c ,58,01,7f,94,44 ,41,55,40,3f,54
2190 DATA 7F,fd,5b,f3,54 ,30,15,08,a9,14 ,97,d5,7a,85,74 ,d4,55,de,b4,04
2200 DATA 15,55,10,87,dc ,55,15,5b,a0,14 ,55,f5,4a,bd,c4 ,54,05,7a,84,8e
2210 DATA 57,fd,02,b6,46 ,50,01,a6,04,e2 ,5f,ff,f3,d0,4a ,71,06,80,d5,1e
2220 DATA 1c,50,fe,57,8a ,b1,de,02,dd,22 ,94,46,AA,00,76 ,c7,56,AA,f7,fe
2230 DATA 1c,56,AA,34,00 ,40,D6,AA,84,00 ,7f,96,AA,b4,00 ,00,36,AA,b4,00
2240 DATA ff,F6,AA,94,00 ,00,06,AA,d4,00 ,0a,06,AA,94,00 ,00,06,AA,B4,00
2250 DATA 0a,06,AA,b4,88 ,00,06,AA,84,d8
2260 DATA FC,0,0,FC,0,88,FC,0,BC,0,0,0,CF,0,CA,CF,0,8E,CF,0,CF,0,0,0
2270 DATA 17,31,2,20, 9,2,19,31,2,36,31,2,14, 7,3
2280 DATA 23,31,4,26,30,4,25,30,4,21,31,5,25,31,6
2290 DATA ｲﾝﾛﾆ!ﾇﾞｺﾟﾞﾅﾟﾔﾊ,ﾁﾐｽｳｷﾟ!ｲﾃﾐｰﾄｳﾚ///,ﾍｽｸﾟﾆ!ﾂｷﾘﾇﾗﾙ,ｲﾆﾁﾋ!ﾗﾙ!ｸｯｴｲｹﾇ!ﾆｰﾁ｢
2300 DATA ﾝﾆﾁﾟ!"""",ｽﾟｭｲｹﾆ!ｳｽｸｷﾟ!ｲﾍﾛﾄｳﾚ｢,ﾂｷﾘｷﾟ!ﾑﾆｸﾟﾚ!",ﾋﾚｷ!ﾒｷｽﾇ!ｴｽﾆﾝﾛﾁﾅ!ｳﾝﾛﾚ
2310 DATA ﾁﾐｽｳｱ!ﾑﾃｺﾁ!",ﾀｻﾋ!Tfdsfu.Eppsﾁﾟ-ﾁ｢,ﾋｳｰﾄﾑﾚ!@!¥ZOo^,ｶｶｸﾆ!ｽﾞﾄﾟﾞ!ﾇ!ﾄﾟﾁ｢
2320 DATA ｶｹﾊ!ｼｳﾁﾟﾞﾇ!ﾁﾟﾛｷｷﾟ!ｾﾝｰﾄｳﾚ｢,ﾀｳﾃﾋ!ﾍﾙﾒｷｾﾟﾇ!ｻｴ!ｳｰﾁ｢
2330 DATA ｣ｶﾐｵﾊ!ｻｴﾅﾟｴ!ｱ!ｾﾎﾟﾄ!ﾑｼｿﾄ!ﾔﾘｰﾁ｢,ﾋｰｸﾙ!ｳｰﾄ!ｶﾐｵﾋ!ｸｺﾞﾇ!ﾆﾙｾｸﾟﾁ｢､
2340 DATA ﾀｳﾃﾋ!ﾍﾙﾒｳﾁ｢,ｷﾛｻﾀ!ｻﾊ!ﾓｳｸｮｴﾊ!ｽﾋｳｽｭ,Xj{bse.Nbtufs!ﾁﾟ-ﾁ!"
2350 'DATA ｣ﾋｱｰﾋｰﾋｰﾋｰﾋｰ"!ｶﾛﾋ!Nbhf.Nbtufsｱ!ﾁｶｽﾁﾀﾟ!",ｻﾊ!ﾓｳｸｮｴﾋ!ｶﾛﾊﾔﾊﾁﾟ!"""
2360 DATA ｻﾛﾄﾟ!ｻﾊﾓｳｸｮｴﾋ!ｶﾛﾊﾔﾊﾁﾟ!",ﾃｸﾟﾊ!ｲｳﾄ!ﾋ!ﾇﾞｺﾟﾞﾅﾟﾔ!ﾁﾟ!"
2370 DATA ｲﾆﾁﾋ!ｳｸﾁｵﾁ｢,ｽｷｽ!ﾀﾊｷﾘﾁﾟｷﾘ,ﾐﾁ!ｽﾟｭｲｹﾆ!ｷｳﾍﾟﾃｷﾟ!ｴﾐﾛﾚ｢
2380 DATA ///ﾊﾋｾﾟﾁﾟｷﾟ･,ｲﾆﾁﾊｷﾘﾁﾟﾋ!KBOEZﾊ!ﾄﾇﾗﾙ,ﾍｴｳﾞｼﾛ!ﾇﾅﾟﾅ,ﾗﾑｷﾟｵﾚ!ｻﾅﾋ!ﾆｷｰﾁ｢
2390 DATA ﾀｽﾄ!KBOEZﾋ!ｵｳﾖｴﾅﾆﾙ,ﾂｽﾟｯｴﾇ!ﾎｳﾝｷﾟ!ｶﾅﾃﾟﾛﾁ"
2400 DATA ///KBOEZｱ!ｼｳｻﾟﾇ,ﾇﾞｺﾟﾞﾅﾟﾔﾊ!ﾄｳｻｴﾋ!ﾕﾞﾁﾟ｢
2410 DATA ｲﾆﾁﾋ!ﾅｴﾅｴ!ｻﾊ!ﾓｳｸｮｴ!ﾁﾟｺﾄﾟﾆｹ,ﾂｽﾟｯｴｱﾔ!ｽﾋｳｾﾚｻﾅｷﾟ!ﾄﾟｸﾚﾊﾁﾟ"
2420 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",00000000,00000000,00000000,05555550,55555755,55555575,55555575
,55555555,14,8,4,2,1,10,0,Slime'･･････････････････････弱い
2430 DATA "        ","        ","        ","   vvv  ","        ","        ","
        ","        ",00066666,00066666,70062626,70007770,70036663,70033333,71633333
,11663336,24,9,9,4,3,60,0,Goblin'･･････････････････最初のキャラクター
2440 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",00040002,00444002,55444602,55666642,15666642,55666607,54444440
,24400442,31,15,11,4,6,128,0,Lizard-Man'･････････････まあまあ硬い
2450 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        "," vvv vvv",00111110,01111111,01111111,01120211,00111111,01111111,11111111
,07770777,29,9,8,6,3,384,1,Shadow'･･･････敵の生気を吸い取ることができる
2460 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","vvvv///",02220222,02200222,00266666,66666666,66666666,62626666,66666666
,67776777,30,11,12,7,5,890,2,Manticore'･････尾から針を飛ばすことができる
2470 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",00020200,00033300,00033300,70333330,73333333,70044403,00030300
,00330330,40,13,15,8,3,1295,0,Troll'･･････････････再生能力がある
2480 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",00060000,00666000,06262600,00666000,00676000,06676600,66777660
,76777677,38,12,13,9,4,1943,3,Basilisk'････････敵を石にすることができる
2490 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",00022000,00022000,00022000,00022000,10022001,11111111,11166111
,00066000,24,16,27,19,7,2684,0,Hell-Sword'･･････････力があり、素早い
2500 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",07700760,07776760,70776606,77676776,76776676,76776666,70776606
,07777660,40,14,24,9,9,3000,0,Living-Armor'･････････硬い。かっこいい。
2510 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",00020000,00222077,02222277,00222006,02232206,22333226,22333226
,22332006,54,15,18,12,4,3579,4,Salamander'･･･炎を発する（強さは体力に比例）
2520 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",01111110,11111111,11111711,11111171,11111171,11111171,11111111
,11111111,99,9,99,9,4,4096,0,Slime-Mound'･･････体力が多～い極端キャラ。
2530 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",07777000,22226000,22222606,22232262,22233222,00023222,00022223
,00220222,62,18,21,13,6,5000,4,Red-Dragon'･････炎の息（強さは体力に比例）
2540 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",00000000,77077000,66666000,62066000,66666000,67076000,66666666
,00000660,50,19,24,20,8,6400,5,Bubble'･･････魔法が使える。なかなか強い
2550 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",00066600,01666610,01166110,01133110,11133111,11333311,11333311
,13300331,80,32,46,24,9,10000,5,Arch-Satan'･････････最強の力を誇る。
2560 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",70000000,70666600,70066000,70666555,76666511,76666555,76606055
,66006600,FIGHTER'攻撃力が多い。硬い
2570 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",66600000,67606660,63607670,03006660,03011111,03111711,03117771
,03117771,PRIEST'体力回復の呪文を使う。
2580 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",00000000,06601100,06611110,00602200,00617710,00611111,01611111
,01611111,WIZARD'攻撃の魔法を使う。
2590 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",00066600,22076700,62066600,66644460,02044466,22444446,00440440
,04400044,MONK'素早い。２回攻撃が出来る。
2600 DATA "        ","        ","        ","        ","        ","        ","
        ","        ",11111111,01100110,00022000,00000000,00000000,01100110,11000011
,10000001,Wizard-Master'?
2610 FOR Q=1 TO 14:FOR I=1 TO 8:LOCATE 31,I+3:PRINT MS$(Q,I):FOR J=1 TO 8
2620 COLOR@(30+J,I+3)-(30+J,I+3),VAL(MID$(MC$(Q,I),J,1)):NEXT J,I
2630 FOR W=0 TO 5000:NEXT W,Q:END
```

★質問：ベーマガって年令制限ってあるのですか，ちなみに30才です。（東京都日野市・**中島照夫30才**）……【**編**：別にありませんよ。老若男女，国や人種もベーマガに国境はありません！**影**：今月号のMZ-2500の投稿者は48才だったぞ。若者に負けるなDr.ー!?】



エントリー・コード　98-③

PC-9801/286シリーズ(N88日本語BASIC(86))用

2人でも遊べるドッグ・ファイトだ！

W WING（ダブル ウィング）

西村　彰宣

STORY

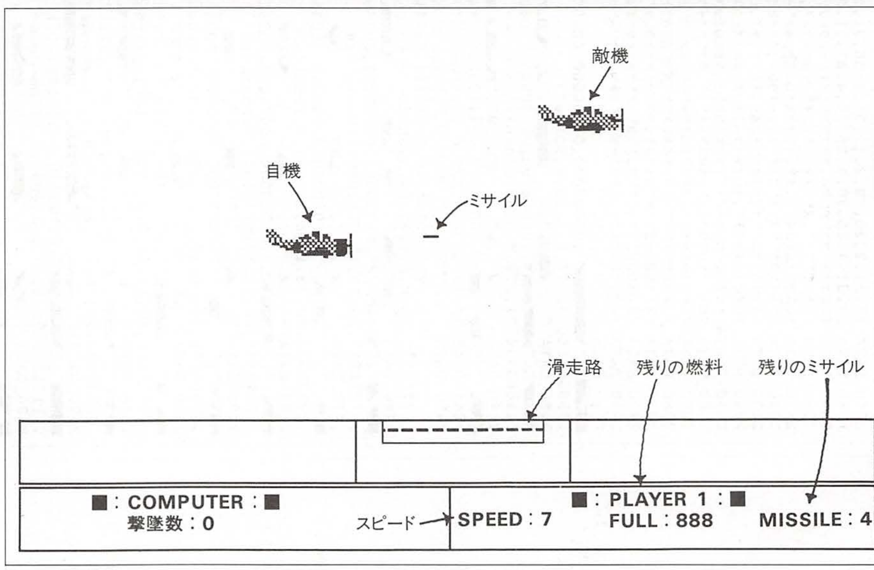
　第二次大戦末期，あなたは南海の弧島に航空隊員として派遣されていました。あなたに負わされた任務はその弧島を死守せよとのことでした。

　連日飛来するアメリカ軍戦闘機グラマンF-6ヘルキャットを相手に，終わることのない戦闘のために今日もあなたは零戦に乗り，飛び立つのでありました。

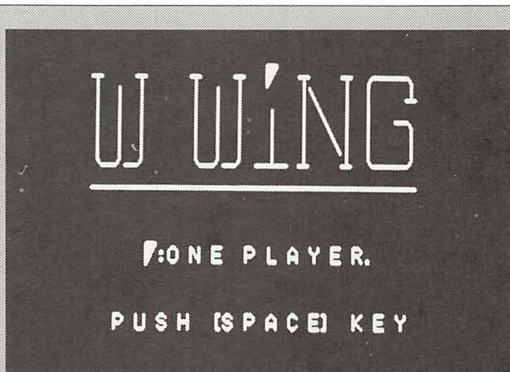
HOW TO PLAY

　はじめにタイトル画面で，[8]または[2]で1プレイか2プレイかを決めてスペース・キーを押してください。

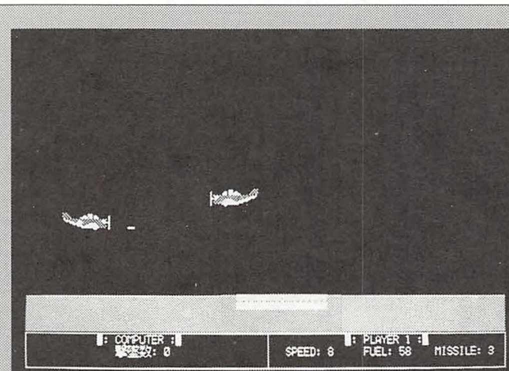
　1プレイのときは，上空に飛来するへ



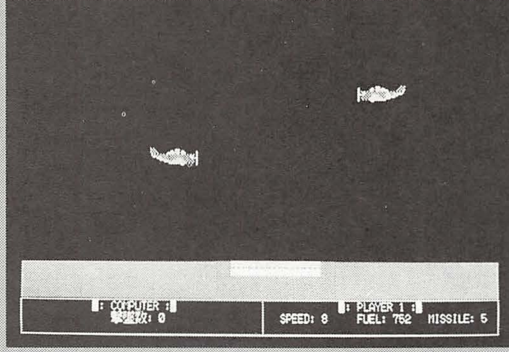
《第1図》画面構成



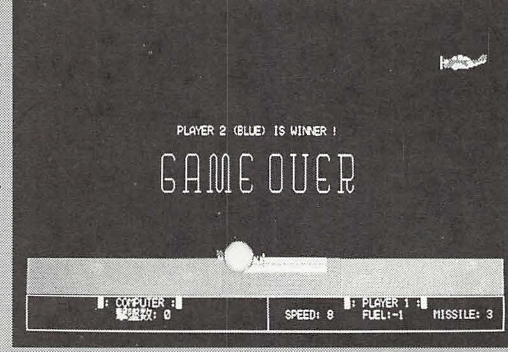
◀《写真1》タイトル画面です。[2]キーと[8]キーで1人用か2人用を決めます



◀《写真2》自機に積んである弾の数は5発。よくねらって撃とう



◀《写真3》ミサイルがなくなったり，燃料が少なくなったら着陸して補給しよう



◀《写真4》滑走路が短いので離着陸のときは注意しよう

★意味もなく伏せ字が使われているのは気持ち悪いのでやめさせてください。(東京都小平市・津村一昌19才)……【影：うーんたしかにそーだねえXX君。XX：そーですね，影さん。つぐ美：私も伏せ字がきらいです。ね，XX君。XX：はい，私も……。】

《第1表》変数表

X,Y	IPの座標
TX,TY	2Pの座標
KX,KY	IPの速度・角度
JX,JY	2Pの速度・角度
TTX,TR	敵機の速度・角度
FI,F2	残り燃料
MI,M2	ミサイルの状態
LI,L2	ミサイル数
SC	撃墜数
PL	プレイヤー選択
CC	2Pの機体色

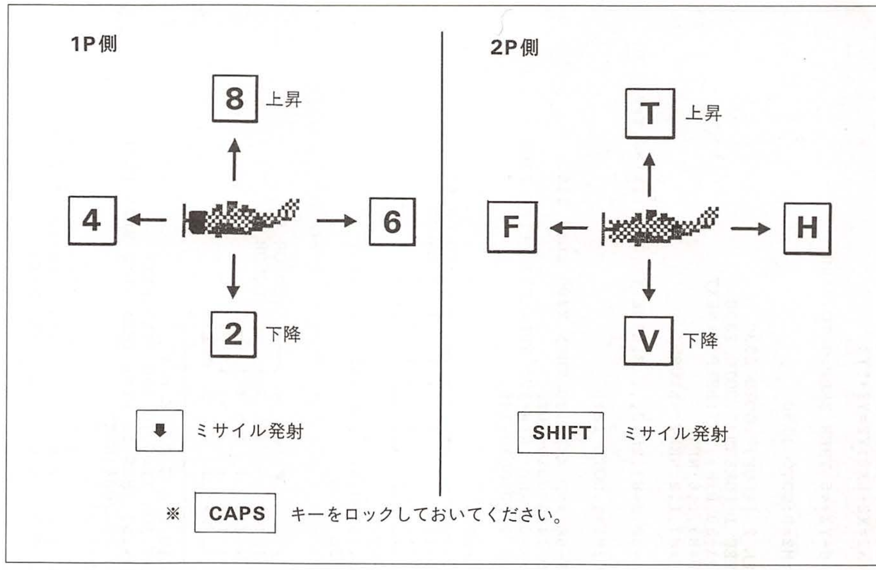
CHECKER FLAG

つぐ美：影さんへたねえ。ほら早く離陸しないと，ミサイルを撃っちゃいますよ。
影：うぐ，い，今に見てろー，ていっ! よたよた……ドカーン!◎×
編：はい，どいてどいて。チェックするんですから。影さんもいつまでも泣いてないで手伝ってください。
影：グス。ぷんっ!
Dr.D：ふむふむ。1040行からキャラクター定義を行なっておるが，ここでは元のデータを2倍に拡大しておるな。なかなかおもしろいテクじゃから，みんなも参考にしてごらん。

ルキャット（敵機）を撃墜してください。最初，自機は滑走路上で待機していますから，左または右へ加速をして，滑走路からはみださないようにし，上昇して離陸してください（自機はスピードが2以上でなければ上昇ができませんので注意してください）。

また，スピードが0になると失速し，墜落しかけますので，すぐさま左右どちらかに加速をし，上昇をかけてください。つぎに敵機をやっつけます。自機は5発のミサイルを積んでいます。ミサイルは自機の飛んでいる角度に打ちだされ，画面内に1発のみで連射はできません。

また，滑走路上ではミサイルは撃てません。ミサイルがなくなったり燃料が少なくなったら，着陸して補給をしてください。着陸するときはスピードを1～5にしぼり，できるだけゆるやかな角度で滑走路に着陸してください。万一，スピードが速かったり，角度が急だったり，滑走路外に着陸すると爆発します。以上のことを繰り返し，できるだけ多くの敵機を撃墜してください。1プレイのときは敵機はミサイルを撃ってきません。



《第2図》キー操作

2プレイ時は1Pが零戦（緑）2Pがヘルキャット（青）を操り相手を撃墜してください。2プレイは相手が人間なので，かなり熱中できると思います。

最後に

一見長そうなプログラムですが似た部分が多く行番号のコピーと修正で結構楽に入力できると思います。"WINGS"を見て作ったのですが，あまり似ていないようです。まぁいいかぁ。

このゲームは最初慣れないうちはあまりおもしろくないのですが，慣れてきて自在に飛べるようになると結構ハマります。2プレイモードで敵と味方が同じ滑走路にいるのはおかしいと思うかもしれませんが，おかしかったら笑いなさい。

W WINGのプログラム・リスト

```
10 'save "W WING
1000 '■:
1010 '■:    = W WING =
1020 '■:    programed by Akinori Nishimura
1030 '
1040 '■:CHARACTAR EDIT
1050 CLS 3:WIDTH 80,25:SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
1060 DIM CL%(320),CC%(320),CR%(320),TL%(320),TC%(320),TR%(320),ER%(320)
1070 CC=1:HS=5:PL=1:FOR Y=0 TO 10:READ A$,B$:FOR X=1 TO 32
1080 C=VAL(MID$(A$,X,1)): LINE(X*2,Y*2)-(X*2+1,Y*2+1),C,BF
1090 GOSUB 1150: LINE(X*2+70,Y*2)-(X*2+71,Y*2+1),C ,BF
1100 C=VAL(MID$(B$,X,1)): LINE(X*2,Y*2+30)-(X*2+1,Y*2+31),C,BF
1110 GOSUB 1150: LINE(X*2+70,Y*2+30)-(X*2+71,Y*2+31),C,BF
1120 C=VAL(MID$(A$,33-X,1)): LINE(X*2,Y*2+60)-(X*2+1,Y*2+61),C,BF
1130 GOSUB 1150: LINE(X*2+70,Y*2+60)-(X*2+71,Y*2+61),C,BF
1140 NEXT X,Y:GOTO 1170
1150 IF C=4 THEN C=CC ELSE IF C=2 THEN C=7
1160 RETURN
1170 GET@(1, 0)-(68,22),CL%:GET@(71, 0)-(139,22),TL%
1180 GET@(1,30)-(68,52),CC%:GET@(71,30)-(139,52),TC%
1190 GET@(1,60)-(68,82),CR%:GET@(71,60)-(139,82),TR%
1200 GET@(1,90)-(68,112),ER%
1210 '    [...:...:...:...:...:...:..I...:...:...:...:...:...:..]
1220 DATA 00000000000000000000000000000404,00000000000000044000000000000000
1230 DATA 00000000000555000000000000004040,00000000000000055000000000000000
1240 DATA 60000000055055505500000000040404,00000000000000666660000000000000
1250 DATA 60000000555055055555000000404040,00000000000006055506600000000000
1260 DATA 60101010404040404040404040404070,00000004444644555564464444000000
1270 DATA 60077104040404040402240404077700,00000000006001100610060000000000
1280 DATA 66171010404040404022224077700000,00000000006001066010060000000000
1290 DATA 60010104047777040402247770000000,44444444446441600114464444444444
1300 DATA 60101010472227774047770000000000,07722777776746111147677777722770
1310 DATA 60010104777777777770000000000000,00000007000660000000600070000000
1320 DATA 60000000077000000000000000000000,00000007100066666666000170000000
1330 '    [...:...:...:...:...:...:..I...:...:...:...:...:...:..]
1340 '■:
1350 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):R=INT(RND(1)*500)+10
1360 X=R:Y=280:TTX=5:KX=0:KY=0:JX=0:JY=0:F1=1000:F2=1000
1370 X1=0:Y1=0:X2=0:Y2=0:M1=0:M2=0:L1=5:L2=5:SC=0:GOTO 2410
1380 '■: SCREEN WRITE
1390 LINE(0,304)-(639,350),1,BF:LINE(0,352)-(639,399),7,B
1400 LINE(320,352)-(320,399),7:LINE(R-20,303)-(R+140,350),4,BF
1410 LINE(R,303)-(R+120,320),7,BF:LINE(R,310)-(R+120,311),0,B,&HF9F9
1420 LOCATE 12,22:IF PL=1 THEN PRINT "■: COMPUTER :■" ELSE PRINT ": PLAYER 2 :"
```

★毎日どのくらいプログラムがくるんですか。（兵庫県西宮市・**ケタケタ17才**）……【**影**：じつは，ここだけのなんだけども……ひと月のプログラムを積みあげると富士山よりも高くなるって知ってました？**つぐ美**：知ってるなら質問してこないでしょう。影さん。】

```
1430 LOCATE 53,22:PRINT "■: PLAYER 1 :■"
1440 RETURN
1450 '■■: MAIN
1460 '■■: PLAYER 1
1470 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I9=INP(&HE9):IA=INP(&HEA)
1480 PUT(X,Y),ER%,PSET
1490 KX=KX+(I0=239 AND KX>-8)-(I0=191 AND KX<8)
1500 KY=KY+(I1=254 AND KY>-8 AND ABS(KX)>1)-(I0=251 AND KY<8)-(KX=0 AND Y<280 AN
D KY<5)
1510 X=X+KX:Y=Y+KY
1520 IF X<0 THEN X=570 ELSE IF X>570 THEN X=0
1530 IF Y<0 THEN Y=0
1540 IF KX<0 THEN GOSUB 1920 ELSE IF KX>0 THEN GOSUB 1940 ELSE GOSUB 1930
1550 LOCATE 43,23:PRINT "SPEED:";ABS(KX)
1560 LOCATE 56,23:PRINT "FUEL:";F1
1570 LOCATE 68,23:PRINT "MISSILE:";L1
1580 IF Y>280 THEN 2270 ELSE IF Y=280 THEN IF X<R-68 OR X>R+120 THEN 2190
1590 IF F1<0 THEN KY=KY+2 ELSE F1=F1-1
1600 IF M1=0 THEN 1610 ELSE 2020
1610 IF IA=125 AND KX<>0 AND L1>0 AND Y<270 THEN 1990
1620 ON PL GOTO 1800,1630
1630 '■■: PLAYER 2
1640 I2=INP(&HE2):I3=INP(&HE3):I4=INP(&HE4):I8=INP(&HE8)
1650 PUT(TX,TY),ER%,PSET
1660 JX=JX+(I2=191 AND JX>-8)-(I3=254 AND JX<8)
1670 JY=JY+(I4=239 AND JY>-8 AND ABS(JX)>1)-(I4=191 AND JY<8)-(JX=0 AND TY<280 A
ND JY<5)
1680 TX=TX+JX:TY=TY+JY
1690 IF TX<0 THEN TX=570 ELSE IF TX>570 THEN TX=0
1700 IF TY<0 THEN TY=0
1710 IF JX<0 THEN GOSUB 1950 ELSE IF JX>0 THEN GOSUB 1970 ELSE GOSUB 1960
1720 LOCATE  3,23:PRINT "SPEED:";ABS(JX)
1730 LOCATE 14,23:PRINT "FUEL:";F2
1740 LOCATE 26,23:PRINT "MISSILE";L2
1750 IF TY>280 THEN 2300 ELSE IF TY=280 THEN IF TX<R-68 OR TX>R+120 THEN 2200
1760 IF F2<0 THEN JY=JY+2 ELSE F2=F2-1
1770 IF M2=0 THEN 1780 ELSE 2120
1780 IF I8=191 AND JX<>0 AND L2>0 AND TY<270 THEN 2090
1790 FOR W=0 TO 200:NEXT:GOTO 1470
1800 '■■: TEKI
1810 IF ABS(TX-X)<150 THEN TR=INT(RND(1)*3)-1:GOTO 1820 ELSE 1840
1820 IF TY<Y THEN TR=-1 ELSE TR=1
1830 IF TTX<11 AND TX>X THEN TTX=TTX+1 ELSE IF TTX>-11 AND TX<X THEN TTX=TTX-1
1840 PUT(TX,TY),ER%,PSET:TX=TX+TTX:TY=TY+TR
1850 IF TX<0 THEN TX=570 ELSE IF TX>570 THEN TX=0
1860 IF TY>200 THEN TR=-5 ELSE IF TY<20 THEN TR=5
1870 IF TY<0 THEN TY=0
1880 IF TTX<0 THEN GOSUB 1950 ELSE IF TTX>0 THEN GOSUB 1970 ELSE GOSUB 1960
1890 LOCATE 15,23:PRINT "撃墜数:";SC
1900 FOR W=0 TO 300:NEXT:GOTO 1470
1910 '■■: CHR PUT
1920 PUT (X,Y),CL%:RETURN
1930 PUT (X,Y),CC%:RETURN
1940 PUT (X,Y),CR%:RETURN
1950 PUT (TX,TY),TL%:RETURN
1960 PUT (TX,TY),TC%:RETURN
1970 PUT (TX,TY),TR%:RETURN
1980 '■■: MISSILE 1
1990 M1=1:L1=L1-1:LY1=KY:Y1=Y+8
2000 BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT:BEEP 0
2010 IF KX<0 THEN X1=X-4:LX1=-16 ELSE IF KX>0 THEN X1=X+68:LX1=16
2020 IF X1<0 OR X1>639 OR Y1<0 OR Y1>290 THEN 2070
2030 LINE(X1,Y1)-(X1+8,Y1+2),0,BF:X1=X1+LX1:Y1=Y1+LY1
2040 LINE(X1,Y1)-(X1+8,Y1+1),7,BF
2050 IF ABS(TX+30-X1)<20 AND ABS(TY+8-Y1)<5 THEN 2060 ELSE 1620
2060 BEEP:ON PL GOTO 2250,2200
2070 LINE(X1,Y1)-(X1+8,Y1+1),0,BF:M1=0:GOTO 1620
2080 '■■: MISSILE 2
2090 M2=1:L2=L2-1:LY2=JY:Y2=TY+8
2100 BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT:BEEP 0
2110 IF JX<0 THEN X2=TX-4:LX2=-16 ELSE IF JX>0 THEN X2=TX+68:LX2=16
2120 IF X2<0 OR X2>639 OR Y2<0 OR Y2>290 THEN 2170
2130 LINE(X2,Y2)-(X2+8,Y2+2),0,BF:X2=X2+LX2:Y2=Y2+LY2
2140 LINE(X2,Y2)-(X2+8,Y2+1),7,BF
2150 IF ABS(X+30-X2)<20 AND ABS(Y+8-Y2)<5 THEN BEEP:GOTO 2190
2160 GOTO 1790
2170 LINE(X2,Y2)-(X2+8,Y2+1),0,BF:M2=0:GOTO 1790
2180 '■■: HIT! ( VS MAN )
2190 A=X:B=Y :GOSUB 2210:A$="PLAYER 2 (BLUE)":GOTO 2330
2200 A=TX:B=TY:GOSUB 2210:A$="PLAYER 1 (GREEN)":GOTO 2330
2210 FOR I=0 TO 14:BEEP 1:CIRCLE (A+30,B+8),I,7:BEEP 0:NEXT
2220 FOR I=15 TO 18:CIRCLE (A+30,B+8),I,6:NEXT
2230 FOR I=19 TO 20:CIRCLE (A+30,B+8),I,2:NEXT:RETURN
2240 '■■: HIT! ( VS COM )
2250 A=TX:B=TY:GOSUB 2210:CIRCLE(A+30,B+8),20,0,,,,F:LINE(TX,TY)-(TX+68,Y+32),0,
BF
2260 SC=SC+1:TX=540:TY=150:TTX=-10:M1=0:GOTO 1810
2270 '■■: LANDING
2280 IF ABS(KX)<6 AND KY<5 AND X>R-68 AND X<R+120 THEN 2290 ELSE 2190
2290 Y=280:KY=0:F1=1000:L1=5:GOSUB 1410:GOTO 1620
2300 IF ABS(JX)<6 AND JY<5 AND TX>R-68 AND TX<R+120 THEN 2310 ELSE 2200
2310 TY=280:JY=0:F2=1000:L2=5:GOSUB 1410:GOTO 1450
2320 '■■: GAME OVER
2330 LOCATE 25,8:PRINT A$+" IS WINNER !"
2340 LOCATE 22,10:PRINT "[illegible]":COLOR 5
2350 LOCATE 22,11:PRINT "[illegible]":COLOR 7
2360 LOCATE 22,12:PRINT "[illegible]"
2370 LOCATE 22,13:PRINT "[illegible]"
2380 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2390 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 29,15:PRINT "YOU ARE ACE PILOT !"
2400 IF INP(&HE9)=191 THEN 1350 ELSE 2400
2410 '■■: TITLE
2420 CLS 3
2430 LOCATE 24,13:PRINT "[illegible]":COLOR 5
2440 LOCATE 24,14:PRINT "[illegible]":COLOR 7
2450 LOCATE 24,15:PRINT "[illegible]"
2460 LOCATE 24,16:PRINT "[illegible]"
2470 LOCATE 24,17:PRINT "[illegible]"
2480 LOCATE 24,18:PRINT "────────────────────────────"
2490 LOCATE 26,24:PRINT "P U S H  [S P A C E]  K E Y"
2500 FOR I=0 TO 3:LOCATE 0,25:PRINT:FOR II=0 TO 400:NEXT:NEXT
2510 IF INP(&HE1)=254 OR INP(&HE0)=251 THEN IF PL=1 THEN PL=2 ELSE PL=1
2520 ON PL GOSUB 2540,2550:FOR W=0 TO 2000:NEXT
2530 IF INP(&HE9)=191 THEN 2560:ELSE 2510
2540 LOCATE 28,16:PRINT " ◤:O N E  P L A Y E R.  ":TX=300:TY=100:RETURN
2550 LOCATE 28,16:PRINT "◤◤:T W O  P L A Y E R S.":TX=R+65:TY=280:RETURN
2560 FOR I=0 TO 25:LOCATE 0,25:PRINT:FOR W=0 TO 200:NEXT:NEXT
2570 GOSUB 1380:GOTO 1450
```

評…どこいくんだい影さんは(編)



by 神奈川県横浜市・指田ひろし

★10か月ぶりです。影さんたちが答えやすいOFを書くのも苦労します。(神奈川県伊勢原・元県立秦野高校生19才)……【影：うー！書きにくいっ!!こーいうハガキが一番OFで答えるのがむずかしいんだよなあ。あーなに書いたらいーんだろう，ネタ切れだよ，もう。】



エントリー・コード X1-①

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0/V2.0)用

ドロアーガにさらわれた姫を取り戻せ！

ドロアーガの塔 エクサラント

堀田　英克

◆内　容

姫がドロアーガにさらわれた。6階建てのドロアーガの塔に君は1人で乗り込んだ。

◆遊びかた

1階～6階のボスやスライムと戦い，宝物を取り，罠やメイロをくぐり抜け，泉で休み，姫を無事に助けだしてください。

◆操作方法

テンキーで主人公を動かします。敵に会うと戦闘シーンに変わります。4と6で左右に「K」を動かし，敵の中央（正四角形の部分）に剣を刺すと敵にダメージをあたえ，自分が敵にぶつかると逆にダメージをくらいます。

HPが0になると，画面が赤く光り，1人減ります。もちろん勝てば強くなります。

◆入力方法

760行770行の矢印はPOKE＆H01A2，＆HB7と入力してから［ESC］キーを押したあとテンキー下の矢印を押してください。

◆改造・苦労

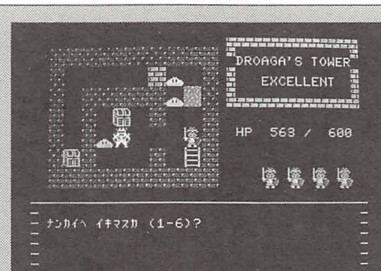
敵が強い！という人は400行の「WT＝(RND※HH)/7」の7を大きくするか，

《第1表》変数表

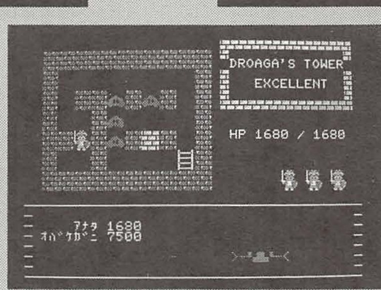
変数	内容
X( ), Y( )	マップを書くときのボス，ブロックなどの位置
T(x)	T(x)＝1のときx階のボスは死んでいる
A＄	自分の位置になにがあるか
B＄	ブロックのつぎに動く位置になにがあるか
X＄，Y＄	塔のマップを書くときに使う
S＄	540行で使ういろいろなメッセージ
I, J, X, Y	雑用
M＄( )	敵のキャラクターの12コマの動き
K＄( )	ボス，姫，ブロックなどのキャラクター
Z＄( )	宝物の名前
C＄( )	敵をたおしたときのメッセージ
H＄( )	スライムのキャラクター
KA	何階か
NK	残りの人数
AH	主人公の最大生命力
YH	現在の最大生命力
AX, AY	塔の中の主人公の位置
HA	1～6のときその階のボス，7のときのスライム
BX, BY	塔の中の主人公の前の位置
W	5になったらスライムスが跳ねる
VT	敵にあたえるダメージ
I(x)	I(x)が1のときx番の宝物はもっている
TH, HH	敵の生命力と最大生命力
WT	敵にあたえられるダメージ
CX, TX	戦闘シーンの主人公と敵のX座標
DX, UX	前のX座標
Z(x)	マップを書くときのボス，落とし穴などの見わけ



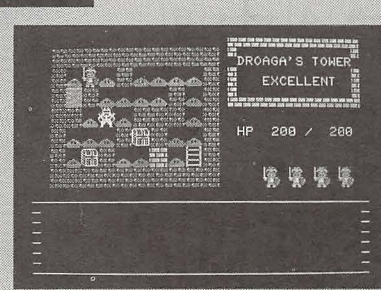
◀《写真1》人形劇のようなオープニングがついているタイトル画面だ



◀《写真2》ドロアーガの塔は6階建てになっている。各階罠がたくさんあるぞ



◀《写真3》各階には必ずボスがいる。それぞれいろんな動きをするぞ



◀《写真4》スタートしてしばらく待つと，スライムがどんどん増殖していくぞ

X1

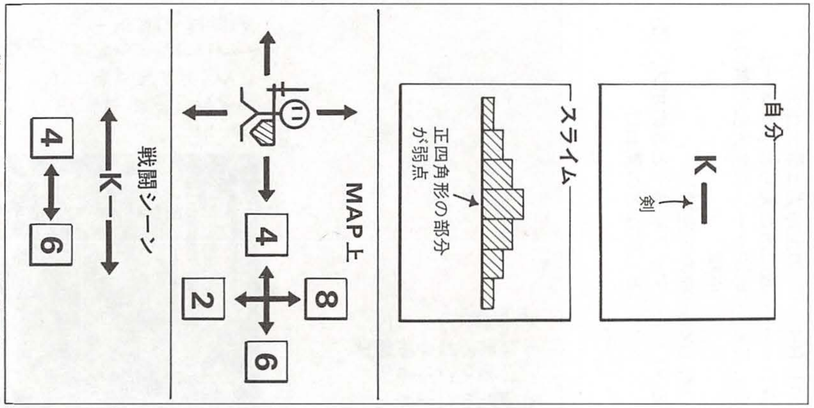
★最近まで PC-88MA2を家に飾っていたJ・H君に，ひまだからパソコンを教えてと言われた。私は迷わず「いやだ」と答えた。この私の心がけは悪いことであろうか？(北海道留萌郡・渡辺忠司17才)……【影：いや持つべきものは友達だねぇ。】

練習してうまくなってください。
　この作品は5年前，私がポケコンで作ったRPGドロアーガをX1版にしたものです。
　読者のみなさん，おひさしぶりでした。'90年4月号の「オニゴッコX1」もよろしく。
　テストプレイの雲龍耕士，ご協力ありがとう。京都で見てるかー。

●参考にしたもの

FOR X1スペシャル(徳間書店)
「KNIGHT OF LEGEND」

★ ★ ★

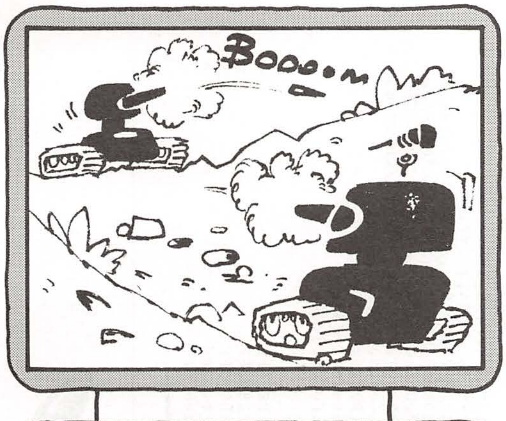


《第1図》キャラクターと操作方法

ドロアーガの塔エクサラントのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■|| ショキ セッテイ ||■■■■■■
20 INIT:WIDTH 40:CLS:DEFINT A-Z:DIM M$(11),K$(10):KA=1:CLICK OFF:PLAY 300
30 E$(0)=CHR$(29)+"-K":E$(1)="K":E$(2)="K-":NK=5:H1=2:AH=200:YH=AH:BX=6:BY=4
40 FOR I=0 TO 10:READ K$(I):NEXT:FOR I=65 TO 81 STEP 2:READ G$
50 G$=HEXCHR$(G$):DEFCHR$(I)=G$:DEFCHR$(I+1)=MIRROR$(G$):NEXT:FOR I=97 TO 108
60 READ G$:G$=HEXCHR$(G$):DEFCHR$(I)=G$:NEXT:FOR I=0 TO 7:READ Z$(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 7:READ C$(I):NEXT:RESTORE 830:FOR I=0 TO 3:READ H$(I):NEXT
80 A$=HEXCHR$(H$(3)):DEFCHR$(32)=A$:DEFCHR$(109)=A$:CGEN 1:J=9
90 '■■■■■■|| タイトル etc ||■■■■■■
100 LOCATE 20,0:PRINT K$(6):GOSUB 550:PAUSE9:PALET 0,7:LOCATE 18,11:PRINT K$(1)
110 CGEN:PALET 0,0:LOCATE 23,10:PRINT "キャ---":PAUSE 8:LOCATE 22,0:PRINT "マテ---"
120 CGEN 1:LOCATE 19,0:PRINT K$(9):LOCATE 0,0:J=4:GOSUB 550:PALET 0,4
130 CGEN:COLOR 6:LOCATE 9,8:PRINT"DROAGA'S TOWER  エクサラント"
140 COLOR 7:LOCATE 13,12:PRINT "PUSH SPACE KEY":I=0:CGEN 1:PALET 0,0
150 I=I+1:IF STRIG(0) ELSE IF I>1500 THEN J=25:GOSUB 550:J=9:GOTO 100 ELSE 150
160 CLS:LINE(23,1)-(38,7),"k",B:GOSUB 570:CGEN:LINE(0,17)-(39,24),"-",B
170 LOCATE 23,3:PRINT" DROAGA'S TOWER ":LOCATE 27,5:PRINT"EXCELLENT":GOTO 620
180 '■■■■■■|| MAIN ||■■■■■■
190 S=STICK(0):X=(S=4)-(S=6):Y=(S=8)-(S=2):AX=BX:AY=BY:AX=AX+X*2:AY=AY+Y*2
200 A$=CHARACTER$(AX,AY):B$=CHARACTER$(AX+X*2,AY+Y*2):IF X=0 AND Y=0 THEN 290
210 IF A$="j" THEN 290 ELSE IF A$="I" THEN S$="ナンカイヘ イキマスカ (1-6)?":GOTO 330
220 IF A$="k" THEN IF B$<>"j" AND B$<>"k" AND I(3)=1 THEN 320 ELSE 290
230 IF A$="E" THEN LOCATE 2,23:J=0:GOSUB 600:GOTO 290
240 IF A$="i" THEN PLAY "DEFGAB#C":YH=AH:GOSUB 560:GOTO 290
250 CGEN 1:LOCATE BX,BY:PRINT K$(0):LOCATE AX,AY:PRINT K$(9):BX=AX:BY=AY:CGEN
260 IF A$="e" THEN 350 ELSE IF A$="m" THEN PLAY"AGFED":PALET0,7:KA=KA-1:GOTO620
270 IF A$="A" THEN HA=KA:GOTO 380 ELSE IF A$="M" THEN HA=7:GOTO 380
280 '■■■■■■|| MAIN SUB ||■■■■■■
290 W=W+1:IF W<5 THEN 310 ELSE W=0:SWAP H0,H1:FOR I=0 TO 1
300 J$=HEXCHR$(H$(I+H0)):DEFCHR$(75+I*2)=J$:DEFCHR$(76+I*2)=MIRROR$(J$):NEXT
310 I=RND*10:IF I=0 THEN GOSUB 520:GOTO 190 ELSE 190
320 LOCATE AX+X*2,AY+Y*2:CGEN 1:PRINT K$(3):PLAY"A0G":CGEN:GOTO 250
330 GOSUB 540:I$=INKEY$(1):J=VAL(I$):IF J<1 OR J>6 THEN 330
340 PAUSE 2:IF J=KA THEN 190 ELSE KA=J:GOTO 620:GOTO 190
350 I=AX/2-2:IF I(I)=1 THEN S$="カラッポ" ELSE PLAY"GEABD":S$=Z$(I)+" ヲ テニイレタ"
360 GOSUB 540:I(I)=1:IF I=2 THEN DEFCHR$(109)=G$:GOTO 290 ELSE 290
370 '■■■■■■|| BATTLE ||■■■■■■
380 CONSOLE 19,5,2,36:CLS:ON HA RESTORE 1100,1120,1140,1160,1180,1200,1220
390 FOR I=0 TO 11:READ M$(I):NEXT:READ N$,J:TH=J*10*KA^2:CX=10:TX=25:HH=TH
400 VT=AH/15:VT=(RND*VT)+VT+I(0)*700+I(7)*50:WT=(RND*HH)/7-I(4)*5-I(5)*20+5
410 COLOR 7:LOCATE 6,19:PRINT"アナタ";YH;"  ":PRINT N$;TH;"  ":IF WT<0 THEN WT=0
420 LOCATE 2,22:PRINT SPC(35):COLOR M:LOCATE TX,22:PRINT M$(P):P=(P+1) MOD 12
430 S=STICK(0):X=(S=4)-(S=6):DX=CX:CX=CX+X:IF CX<3 OR CX>35 THEN CX=DX
440 U$=SCRN$(CX-1,22,3):LOCATE CX,22:PRINT E$(X+1)
450 IF MID$(U$,2,1)<>" " THEN YH=YH-WT:IF YH<1 THEN GOSUB 570:GOTO 190
460 R=RND*2-1:UX=TX:TX=TX+R:IF TX<3 OR TX>30 THEN TX=UX
470 IF LEFT$(U$,1)="■"AND S=4 ELSE IF RIGHT$(U$,1)="■" AND S=6 ELSE 400
480 TH=TH-VT:PLAY"0F0GAB":IF TH>0 THEN 400
490 T(HA)=1:J=HA:COLOR 7:AH=AH+HH/2.5:IF AH>9999 THEN AH=9999
500 GOSUB 600:CONSOLE:GOSUB 560:PAUSE 20:IF HA=6 THEN 710 ELSE 190
510 '■■■■■■|| SUB ||■■■■■■
520 X=RND*7:Y=RND*4:X=X*2+4:Y=Y*2+4:IF CHARACTER$(X,Y)<>" " THEN RETURN
530 CGEN 1:COLOR M:LOCATE X,Y:PRINT K$(10):CGEN:COLOR 7:RETURN
540 CONSOLE 19,5,2,36:CLS:PRINT S$:CONSOLE:RETURN
550 PAUSE 9:FOR I=0 TO J:LOCATE 0,0:PRINT CHR$(15):PLAY"O7D2":NEXT:RETURN
560 LOCATE 24,10:PRINTUSING"HP #### / ####";YH;AH:RETURN
570 CONSOLE:IF NK=0 THEN PAUSE 20:CLS:LOCATE16,12:PRINT"GAME OVER":PAUSE 90:RUN
580 PALET 0,2:NK=NK-1:YH=AH:LINE(24,14)-(39,15)," ",B:COLOR 7:PALET 0,0
590 CGEN1:FOR I=1 TO NK:LOCATE 39-I*3,14:PRINT K$(9):NEXT:CGEN:GOSUB 560:RETURN
600 FOR I=1 TOLEN(C$(J)):PRINTCHR$(ASC(MID$(C$(J),I,1))-1);:PLAY"D":NEXT:RETURN
610 '■■■■■■|| TOWER ||■■■■■■
620 CGEN 1:ON KA RESTORE 1040,1050,1060,1070,1080,1090
630 READ X$,M:FOR I=1 TO 7:READ X(I),Y(I),Z(I):NEXT:LINE(2,2)-(21,15),"j",BF
640 FOR I=0 TO 4:Y=VAL("&H"+MID$(X$,I*2+1,2)):FOR J=0 TO 7:X=Y AND (2^(7-J))
650 IF X=0 THEN Y$=K$(0) ELSE IF KA=4 Y$=K$(3) ELSE Y$=K$(7)
660 LOCATE J*2+4,I*2+4:PRINT Y$:NEXT J,I:LOCATE 18,12:PRINT K$(8)
670 FOR I=1 TO 7:GOSUB 520:CGEN 1:LOCATE X(I)*2+4,Y(I)*2+4
680 IF Z(I)=1 THEN IF T(KA)=0 THEN PRINT K$(1) ELSE ELSE PRINT K$(Z(I))
690 NEXT:AX=BX:AY=BY:PALET 0,0:A$=CHARACTER$(AX,AY):CGEN:GOTO 250
700 '■■■■■■|| ENDING ||■■■■■■
710 CGEN1:PAUSE50:SCREEN 0,1:LINE(0,0)-(39,24),"l",BF:LINE(10,5)-(29,24),"j",BF
720 CGEN:LINE(12,7)-(27,14),"■",BF:LOCATE 13,12:PRINT"♥ HAPPY  END ♥":CGEN 1
730 LOCATE 12,5:PRINT K$(8):LOCATE 18,9:PRINT K$(9):LOCATE 20,9:PRINT K$(6)
740 SCREEN 1,0:IF I(1)=1 THEN A$="R3O6CRCRDERGERDDD":PLAY A$+"CRDE"+A$+"ERDC"
750 '■■■■■■|| DATAS ||■■■■■■
760 DATA "  ↓←←  ","AB↓←←CD","ef↓←←gh","kk↓←←kk","mm↓←←mm","ii↓←←ii"
770 DATA "EF↓←←GH","jj↓←←jj","IJ↓←←IJ","ab↓←←cd","MN↓←←KL"
780 DATA 020707080FDC7D77 12160F286FFF7F77 12160F080FDC7D77
790 DATA D98F4F3F1E1C1828 F9FF78FBFFBF1838 D98F4F3F1E1C1838
800 DATA 0000000000000010 090F070000070D17 090F1F3F3F3F3D6F
810 DATA 000D1E1F030F1F1F 010F1F3F430B151F 7F7D7E3F430F1F1F
820 DATA 00001F0000001F00 60607F6060607F60 60605F6060607F60
830 DATA 7D7DFDFFFF780000 7D7DFDFFFF780000 7D7DFDFFFF780000
840 DATA 000000000030F3F 000000000030F3F 000000000030F3F
850 DATA 00030F3D7DFFFF7F 00030F3D7DFFFF7F 00030F3D7DFFFF7F
860 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
870 DATA 42414F5140404040 554E5C7E5F4F5D4F 42414E5142474D47
880 DATA 4080F08800000000 A870387CF8F0B8F0 4080708840E0B0E0
890 DATA FF0F1F070F0F1E0E 0071600700000000 E07361070000000E
900 DATA F8C0C1C0C0E07070 04BF3FFF3F1E0C00 04C081C002040070
910 DATA 007F9088C8B8CFB0 007FFFFFFFBFCFF0 007FD0A8C8B8CFB0
920 DATA 00FCA2515151DF02 00FCBEDFDFDFDF02 00FCA2515151DF00
930 DATA 8F88888888681F00 FFFFFFFFFF7F1F00 CFA8CAA88A681F00
940 DATA 8F0151515151FF00 8F0FDFDFDFDFFF00 FF7155515551FF00
950 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0800000008000110 0881004408000110
960 DATA 0000000000000000 00BFBFBF00FBFBFB 0030200000030200
970 DATA 008F9FBF00F8F9FB 00BFBFBF00FBFBFB 0030200000030200
980 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 2211884422118844 EE77BBDDEE77BBDD
990 DATA "フェザー ノ ツルギ","エンディング BGM","オトシアナ ノ メ","コトガウメ ノ テ"
1000 DATA "ガンダム ノ タテ","1バンスゴイ タテ","X1turbo Z","コナン ノ ヤリ"
1010 DATA "ザモ゛ニシウ!ンチスヒ!ヌソヤハニハ","サナキ゜エモハトヒ!ヘ゜ワーケアカセサナキ゜ト゜クレ","ヘォシ゜アハコ゛ヒ!セザ゜ウ"
1020 DATA "サナキ゜エモハトァ!ヤートウケキ゜ウウ","フモヒ!カケス゜ッエヌウレ","ササキリシクヒナカシ゛タ゜!!エェ-!ナ゜チ"
1030 DATA "ナ゜ワイアキ゜アチカセナ!エオホハキウチ゜゛キ゜ト゜トクチ","エォア!ユリロチアア"
1040 DATA 10428E1420, 4, 2,2,1, 4,3,2, 1,4,2, 5,4,3, 0,1,5, 0,0,0, 1,0,0
1050 DATA 0C48720410, 6, 0,2,1, 7,0,2, 3,3,3, 7,2,4, 3,1,6, 7,3,0, 6,4,0
1060 DATA 007C444044, 5, 3,3,1, 3,2,2, 0,4,2, 5,0,3, 4,2,4, 4,4,4, 7,1,5
1070 DATA 5444575C40, 1, 2,2,1, 2,4,2, 0,0,4, 4,2,4, 4,4,4, 7,0,4, 6,4,0
1080 DATA 006A20AA20, 2, 1,3,1, 5,0,2, 5,3,3, 0,4,4, 7,1,4, 7,3,0, 6,4,0
1090 DATA 004A721404, 7, 3,1,1, 6,3,2, 1,4,4, 4,0,4, 0,0,0, 7,3,0, 6,4,0
1100 DATA ".......","  ooooo ","  OOO  ","   O   ","   ■   ","   ■   ","   ■   "
1110 DATA "   ■   ","   ■   ","   O   ","  OOO  "," ooooo ","  ビローン",20
1120 DATA "■OOo。,.","O■o。,. ","OO■,.  ","oOO■   ","。oOO■  ",",。oOO■ ",".,。oOO■"
1130 DATA " .,。o■O","  .,■OO","  ■OOo","  ■OOo。"," ■OOo。,","  ドラゴン",50
1140 DATA "   ■   ","  <■   "," <  ■  ","<   ■  ","  > ■  ","  >■   ","   ■   "
1150 DATA "  ■>   ","  ■ >  ","  ■  > ","  ■ <  ","  ■<   ","  ブーメ",10
1160 DATA "  ━━  ","  \■/  ","  ━■━  ","  ╭■╮  ","  ╭■/  ","  \■/  ","  \■/  "
1170 DATA "  \■/  ","  \■╮  ","  ╭■╮  ","  ━■━  ","  \━/  ","  ラカンサマ",20
1180 DATA "   ■   ","  >■<  ","  ━■━  ","  >■<  "," >┬■┬< ",">┬▀■▀┬<",">┬▀■▀┬<"
1190 DATA ">┬▀■▀┬<"," >┬■┬< ","  >■<  ","  ━■━  ","  >■<  ","オバケガニ",30
1200 DATA "■      "," ■━    ","   ■━  ","      ■","  (■)  "," ((■)) ","(((■)))"
1210 DATA " ((■)) ","  (■)  ","    ━■","   ━■  "," ━■    ","ドロアーガ",25
1220 DATA "   _   ","  ━━  "," ━▄━ ","━━▄━━","━▄█▄━","▄███▄","▄███▄"
1230 DATA "━▄█▄━","━━▄━━"," ━▄━ ","  ━━  ","   _   ","  スライム",5
```


★やい影っ！先月OFに載せなかったから「ボツ夫」なんて名前がついちゃったじゃないか。なんとかしろっ！（愛知県岡崎市・GARIO＋ボツ夫15才）……【影：やーいボツ夫ボツ夫〜〜〜！つぐ美：そんなにいじめるとスネ夫になっちゃうよぉぉぉ〜。】



エントリー・コード X1-②

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

対戦バトルシティーだ！

ヘズメタルジャケット

ヘミタク

▶内　容◀

これは，対戦ゲームで，戦車を動かして撃ち合ってください。なお，これは，2～6人用で，総当たり制です。

▶操作方法◀

ジョイスティックが二つ必要です。十字キーで上下左右，Aボタンでミサイル発射です。ミサイルは，自分の戦車の向いている方向に曲がります。だから撃ったあとでミサイルの方向をかえることができます。

▶遊びかた◀

ミサイルを敵に当てて，HPを0にすれば勝ちです。HPの減りかたは，自分のPOWの分だけ減ります。

途中で，4種類のカプセルがでます。撃つと，いろいろ変化します。

青カプセル…HPのMAXが1増えます。

赤カプセル…POWが1増えます。

紫カプセル…射程距離が5増えます。

黄カプセル…HPが3回復します。

HPは最高20までで，POWは5までです。

射程距離をこえると，ミサイルは爆発します。

MAPは，5種類あり，ランダムで選ばれます。

▶最後に◀

見にくく，汚ないプログラムですいません。ジョイスティックが一つしかなくても，少しいじるだけで，キーボードとジョイスティックで遊ぶことができます。

コントロール・コードのだしかた

POKE &H01A2，&HB7□とダイレクトで入力後，ESCキーを1回押してから，カーソル・キーを押すと，その方向の矢印がでます。

ゲーム内容を考えてくれた，井川，サンキュー。

CHECKER FLAG

編：多人数で競える点を高く評価したい作品です。そうですよね，Dr.。

Dr.D：うむ。1人用VSコンピュータ・モードがないかわりの苦肉の策というところかな。プログラムも，地形データを短くするため，左右対称の迷路を表示するなど工夫のあとが見られるね。ただもっと整理できるよ，このプログラムは。

編：とりあえずベーマガ編集部でプレイしてみました。そのようすを一部，誌上再現してみましょう。

一同：ワイワイ，ガヤガヤ。

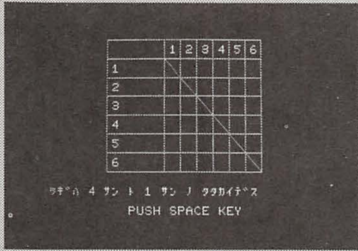
影：編君。人数が1人足りないよ。

編：5人でも遊べますけど…。あ，見城先生，どうですか？影さんと一戦？

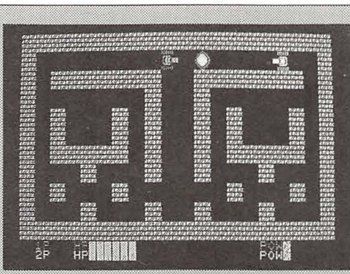
見城：フフフ。10年早いよ影さん。

影：甘い甘い。ムフフフ…。

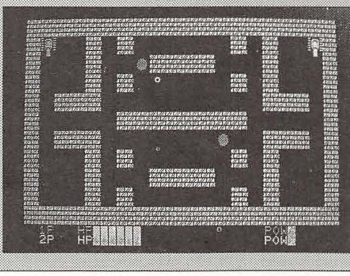
編：早くしてくださいよー！（写真4参照）。



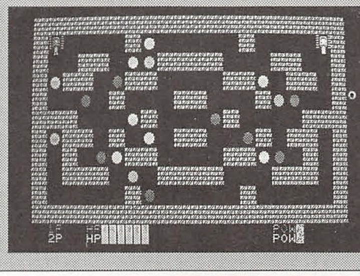
◀《写真1》2～6人までの総当たり戦ができるぞ。対コンピュータがないがおもしろい



◀《写真2》相手の弾は自分の弾をぶつけるとこわすことができるよ



◀《写真3》発射した弾はレバーで方向を変えることができる



◀《写真4》しばらく待ってからはじめるとアイテムがたくさん落ちるゾ

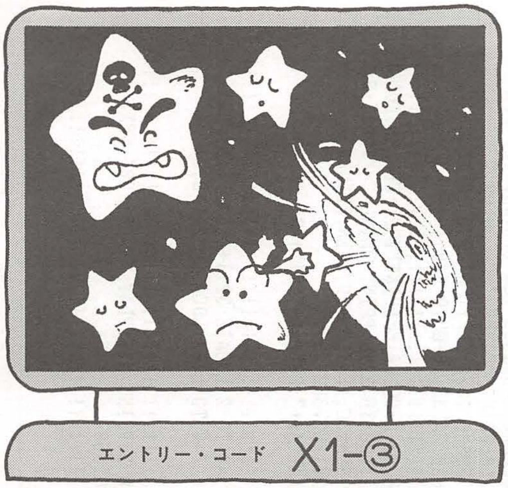
★ゲーム・センターで友達とファイナルファイトをやった。そうしたら友達のキャラにボコボコにされてしまった。（埼玉県三郷市・渡辺利広18才）……【つぐ美：そういえば影さん，駅前で外人さんといっしょに体感ファイナルファイトをしそうになったってほんと？】

ヘズメタル・ジャケットのプログラム・リスト

```
10 '_______ ﾍｽﾞ ﾒﾀﾙ ｼﾞｬｹｯﾄ _______
20 :
30 INIT:WIDTH 40:CLS 4:CLICK OFF:DEFINT A-Y:COLOR 7
40 T$(0)=" ":T$(1)="O":T$(2)="×":GOSUB 980:GOSUB 820
50 GOSUB 610
60 MX(1)=2:MX(2)=36:MY(1)=2:MY(2)=2:DY(1)=2:DY(2)=2:TM(1)=20:TM(2)=20
70 HP(1)=6:HP(2)=6:HM(1)=6:HM(2)=6:PW(1)=1:PW(2)=1:S(1)=1:S(2)=1:D=1:GOSUB 880
80 :
90 '_______ ﾒｲﾝ _______
100 :
110 CGEN 1:ST=STICK(D):TR=STRIG(D):IF TR AND TU(D)=0 THEN 300
120 ON ST+1 GOTO 200,200,130,200,140,200,150,200,160,200
130 DX(D)= 0:DY(D)= 2:GOTO 170
140 DX(D)=-2:DY(D)= 0:GOTO 170
150 DX(D)= 2:DY(D)= 0:GOTO 170
160 DX(D)= 0:DY(D)=-2
170 S(D)=ST/2:IF SCRN$(MX(D)+DX(D),MY(D)+DY(D),1)<>" " THEN 190
180 LOCATE MX(D),MY(D):PRINT M$(0):MX(D)=MX(D)+DX(D):MY(D)=MY(D)+DY(D)
190 LOCATE MX(D),MY(D):PRINT C$(D,S(D))
200 IF TU(D)=1 THEN 310 ELSE IF RND(1)>.025 THEN 230
210 Z=INT(RND(1)*4)+3:X=INT(RND(1)*16)*2+2:Y=INT(RND(1)*9)*2+2
220 IF SCRN$(X,Y,1)<>" " ELSE LOCATE X,Y:PRINT M$(Z)
230 IF TI(D)>TM(D) THEN 250
240 D=D MOD 2+1:GOTO 110
250 TU(D)=0:TI(D)=0:IF SCRN$(TX(D),TY(D),1)="ﾔ" THEN I=8 ELSE I=0
260 LOCATE TX(D),TY(D):PRINT M$(7):BEEP:LOCATE TX(D),TY(D):PRINT M$(I):GOTO 240
270 :
280 '_______ ﾐｻｲﾙ _______
290 :
300 TX(D)=MX(D):TY(D)=MY(D):TU(D)=1
310 IF TI(D)>0 THEN LOCATE TX(D),TY(D):PRINT M$(0)
320 TI(D)=TI(D)+1:TX(D)=TX(D)+DX(D):TY(D)=TY(D)+DY(D):A$=SCRN$(TX(D),TY(D),1)
330 IF A$<>" " THEN TU(D)=0:TI(D)=0:LOCATE TX(D),TY(D):PRINT M$(7):BEEP
340 ON INSTR(" ﾔｰｸｽﾈｲｺｿﾊﾝ■ｺﾙO♣",A$) GOTO 360,350,370,370,370,380,380,380,380
,390,390,430,440,450,460
350 LOCATE TX(D),TY(D):PRINT M$(8):GOTO 230
360 LOCATE TX(D),TY(D):PRINT M$(D):GOTO 230
370 LOCATE TX(D),TY(D):PRINT C$(1,S(1)):HP(1)=HP(1)-PW(D):GOSUB 520:GOTO 230
380 LOCATE TX(D),TY(D):PRINT C$(2,S(2)):HP(2)=HP(2)-PW(D):GOSUB 540:GOTO 230
390 LOCATE TX(D),TY(D):PRINT M$(0)::TU(1)=0:TU(2)=0:TI(1)=0:TI(2)=0:GOTO 230
400 :
410 '_______ ｶﾌﾟｾﾙ _______
420 :
430 HM(D)=HM(D)+1+(HM(D)> 19):ON D GOSUB 520,540:GOTO 480
440 PW(D)=PW(D)+1+(PW(D)>  4):ON D GOSUB 560,570:GOTO 480
450 TM(D)=TM(D)+5+(TM(D)>999)*5:GOTO 480
460 HP(D)=HP(D)+3:IF HP(D)>HM(D) THEN HP(D)=HM(D)
470 ON D GOSUB 530,550
480 LOCATE TX(D),TY(D):PRINT M$(0):GOTO 230
490 :
500 '_______ ﾋｮｳｼﾞ _______
510 :
520 CGEN:COLOR 2:LINE (9,22)-(HM(1)+8,22),"■":IF HP(1)<1 THEN WI=2:GOTO 760
530 CGEN:COLOR 6:LINE (9,22)-(HP(1)+8,22),"■":CGEN 1:COLOR 7:RETURN
540 CGEN:COLOR 2:LINE (9,23)-(HM(2)+8,23),"■":IF HP(2)<1 THEN WI=1:GOTO 760
550 CGEN:COLOR 6:LINE (9,23)-(HP(2)+8,23),"■":CGEN 1:COLOR 7:RETURN
560 CGEN:COLOR 6:LINE (33,22)-(32+PW(1),22),"■":CGEN 1:COLOR 7:GOTO 480
570 CGEN:COLOR 6:LINE (33,23)-(32+PW(2),23),"■":CGEN 1:COLOR 7:GOTO 480
580 :
590 '_______ ｿｳｱﾀﾘ _______
600 :
610 PAUSE 10:CLS 4
620 FOR Y=0 TO 7:LINE ( 83,Y*16+27)-( 235,Y*16+27),PSET,6:NEXT
630 FOR X=0 TO 6:LINE (X*16+139,27)-(X*16+139,139),PSET,6:NEXT
640 LINE (83,27)-(83,139),PSET,6:LINE (139,43)-(235,139),PSET,6
650 FOR I=1 TO N:COLOR 7:LOCATE 11,I*2+4:PRINT NA$(I)
660 LOCATE I*2+16,4:PRINT LEFT$(NA$(I),1):NEXT
670 FOR I=1 TO N:FOR J=1 TO N
680 IF TA(I,J) THEN LOCATE J*2+16,I*2+4:PRINT T$(TA(I,J))
690 NEXT:NEXT:IF NN=(N-1)*N/2 THEN BEEP:GOTO 750
700 N1=INT(RND(1)*N)+1:N2=INT(RND(1)*N)+1
710 IF N1=N2 OR TA(N1,N2) OR TA(N2,N1) THEN 700 ELSE NN=NN+1:BEEP
720 LOCATE 3,19:PRINT "ﾂｷﾞﾊ "+NA$(N1)+" ｻﾝ ﾄ "+NA$(N2)+" ｻﾝ ﾉ ﾀﾀｶｲﾃﾞｽ"
730 LOCATE 13,21:PRINT "PUSH SPACE KEY"
740 REPEAT:UNTIL STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2):BEEP:CLS 4:RETURN
750 LOCATE 16,1:PRINT "ｻｲｼｭｳ ｹｯｶ":GOTO 750
760 IF WI=1 THEN TA(N1,N2)=1:TA(N2,N1)=2
770 IF WI=2 THEN TA(N1,N2)=2:TA(N2,N1)=1
780 PAUSE 20:COLOR 7:GOTO 50
790 :
800 '_______ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ _______
810 :
820 PRINT:INPUT "ﾅﾝﾆﾝﾃﾞ PLAY ｼﾏｽｶ ? (2-6) ";N:BEEP:IF N<2 OR N>6 THEN 820
830 FOR I=1 TO N:PAUSE 1:PRINT:KEY0,"":PRINT "INPUT";I;"PLAYER NAME ? "
840 LINPUT A$:BEEP:NA$(I)=LEFT$(A$,6):NEXT:PAUSE 10:RETURN
850 :
860 '_______ ｶﾞﾒﾝ _______
870 :
880 CGEN 1:Z=INT(RND(1)*5)+1:ON Z RESTORE 1270,1280,1290,1300,1310
890 FOR Y=0 TO 10:READ A$:FOR X=0 TO 9:A=VAL(MID$(BIN$(VAL("&H"+A$)),X+1,1))
900 LOCATE X*2,Y*2:PRINT M$(A*8):LOCATE 38-X*2,Y*2:PRINT M$(A*8):NEXT:NEXT
910 CGEN:COLOR 4:LOCATE 2,22:PRINT "1P   HP"+STRING$(21," ")+"POW      "
920      COLOR 5:LOCATE 2,23:PRINT "2P   HP"+STRING$(21," ")+"POW      "
930 GOSUB 520:GOSUB 540:COLOR 6:LINE (33,22)-(33,23),"■"
940 COLOR 7:CGEN 1:LOCATE 2,2:PRINT C$(1,1):LOCATE 36,2:PRINT C$(2,1):RETURN
950 :
960 '_______ ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ _______
970 :
980 READ Z$:FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 4:READ A$,B$:C$(I,J)=A$+Z$+B$:NEXT:NEXT
990 FOR I=0 TO 8:READ A$,B$:M$(I)=A$+Z$+B$:NEXT
1000 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0")):FOR I=176 TO 207 STEP 4:READ A$,B$
1010 DEFCHR$(I  )=HEXCHR$(A$+A$+B$):DEFCHR$(I+1)=MIRROR$(HEXCHR$(A$+A$+B$))
1020 DEFCHR$(I+2)=HEXCHR$(B$+A$+B$):DEFCHR$(I+3)=MIRROR$(HEXCHR$(B$+A$+B$))
1030 NEXT:FOR I=208 TO 211 STEP 2:READ A$:FOR J=0 TO 1
1040 DEFCHR$(I  )=HEXCHR$(A$       ):DEFCHR$(I+J)=MIRROR$(HEXCHR$(A$       ))
1050 NEXT:NEXT:READ A$:DEFCHR$(212)=HEXCHR$(A$):READ A$(0),A$(1),A$(2)
1060 FOR I=213 TO 236 STEP 4:READ A,B,C
1070 DEFCHR$(I  )=HEXCHR$(A$(A  )+A$(B  )+A$(C  ))
1080 DEFCHR$(I+1)=HEXCHR$(A$(A*2)+A$(B*2)+A$(C*2))
1090 DEFCHR$(I+2)=MIRROR$(HEXCHR$(A$(A  )+A$(B  )+A$(C  )))
1100 DEFCHR$(I+3)=MIRROR$(HEXCHR$(A$(A*2)+A$(B*2)+A$(C*2))):NEXT
1110 FOR I=1 TO 4:READ X(1,I),Y(1,I),X(2,I),Y(2,I):NEXT:RETURN
1120 :
1130 '_______ ﾃﾞｰﾀ _______
1140 :
1150 DATA ←←↓,ｰｱ,ｴｵ,ｸｼ,ﾀﾄ,ｽｹ,ﾅﾁ,ﾈﾉ,ﾌﾍ,ｲｳ,ｶｷ,ｺｾ,ﾂﾆ,ｿｻ,ﾇﾃ,ﾊﾋ,ﾎﾏ
1160 DATA " "," ",ﾝﾟ,ﾞ●,"▪",▪▪,ﾕﾗ,ﾖﾘ,ﾙﾛ,ﾚﾜ,O♥,♠♦,♣◣,◢╳,ﾐﾑ,ﾒﾓ,ﾔﾔ,ﾔﾔ
1170 DATA 0000000001000000,E007EC0BEF0FEB0F,0000000000000002,EA05E30303030303
1180 DATA 0000000000008000,050505000102FDFE,0000000000000010,55555500FCB6FAFA
1190 DATA 0080000000000000,FEFD020100050505,1000000000000000,FAFAB6FC00555555
1200 DATA 0200000000000000,0303030303E305EA,0000000100000000,0FEB0FEF0BEC07E0
1210 DATA 0000000000010307 01071F3F3F7F7FFF 00000003070F1F1F
1220 DATA 0703010000000000 FF7F7F3F3F1F0701 1F1F0F0703000000
1230 DATA EAD6AE005DDAD500 BE7CFA00D78F5F00 4082040008508000
1240 DATA 0000000000000000,000000030F0F1F1F,1F1F0F0F03000000
1250 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,1,1,1,0,0,1,1,1,0,1
1260 DATA 0,2,0,2,-2,0,-2,0,2,0,2,0,0,-2,0,-2
1270 DATA 3FF,200,2FE,202,28A,28A,2FA,222,288,222,3FF
1280 DATA 3FF,228,223,228,2E0,20F,2E0,228,223,228,3FF
1290 DATA 3FF,200,2FE,280,2BF,280,2BF,280,2FE,200,3FF
1300 DATA 3FF,202,3FA,280,29D,234,2A5,284,2F1,214,3FF
1310 DATA 3FF,208,263,2CC,211,384,2D1,28C,2E3,208,3FF
1320 '_______ By HEMITAKU _______
```



★「さ〜おや〜さ〜おだけ！百年に１度の大安売り！」とさけびながらくる車を，４回も見てしまった。ということはボクは416才になってしまったのだろうか？（和歌山県新宮市・RKX16才）……【影：フッフッフッ，キミのツキはもうなくなった。】



X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用

悪魔の星をやっつけろ！

A STARRY NIGHT（ア スターリー ナイト）

〜星の多い夜〜

中西　弘幸

STORY

今まで一緒に光輝いていた仲間の星達が，悪魔の星に心を洗脳（せんのう）されてしまった。洗脳された星たちが発する輝きは，人間の心の悪を増加させていった。

こうなってはもう，自分の力で仲間の星達をブラック・ホールへ沈めるしかなかった。

HOW TO PLAY

ジョイスティックで自分を4方向へ動かし，Ⓑボタンで魔法を選択し，Ⓐボタンで魔法を使います。

心を洗脳された星をブラック・ホールにすべて入れるとクリアです。悪魔の星を倒した数×300p.t.s.もらえます。

MAGIC

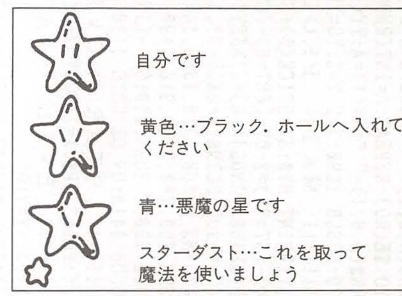
星をブラック・ホールへ入れると星くずがでます。これを拾って魔法を使います。



《第1図》魔法のアイテム

CONTINUE

ゲーム・オーバー後にでてくるキーワードをジョイスティックの上下で入力すると，コンティニューできます。“☆☆☆☆☆”と入れると前回いった面からはじまります。エンディングにでてくるあるキーワードを入れると裏面がPLAYできます。



《第2図》キャラクター

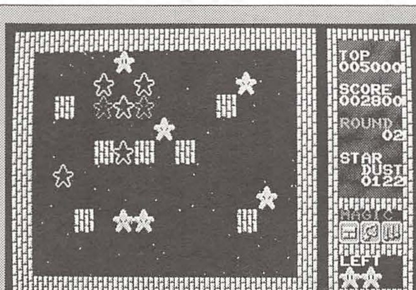
最後に

最初はキーボードでもPLAYできるようにしたかったのですが，スペース・キーを押しながらほかのキーを受けつける方法がわからなかったので，ジョイスティック専用です。

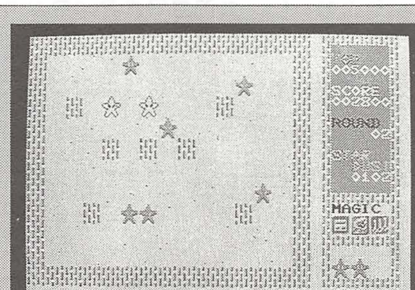
それから，書き忘れましたがⒼキーでギブアップです。

★

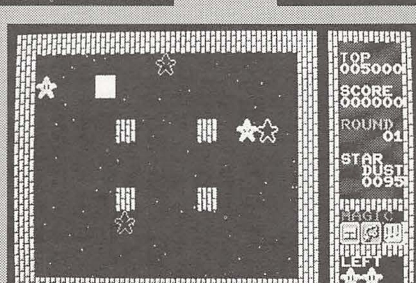
★　★



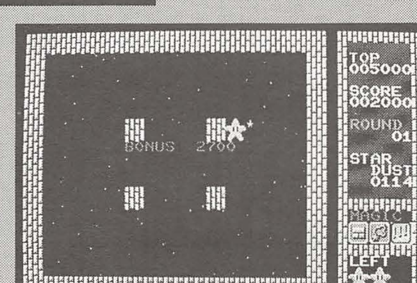
◀《写真1》敵を動けなくしてから考えるのがいいと思うよ



◀《写真2》これは一定時間敵を止める魔法。しかし動けなくなった



◀《写真3》敵を全滅させる魔法もある。でもあんまりつかうと魔法がつかえなくなるゾ



◀《写真4》洗脳されてしまった仲間をブラック・ホールに全部入れるとクリアだ

X1 turbo

★影さん達に相談があります。じつはボクの友達にベーマガを99号まで買っていて，100号から買わなくなった野郎がいます。どうしたらいいのでしょう。(東京都小平市・疋野のバカヤロ〜14才)……【編：480円持たせて電波新聞社までつれてきなさい(ウソ)。】

A STARRY NIGHT～星の多い夜～のプログラム・リスト

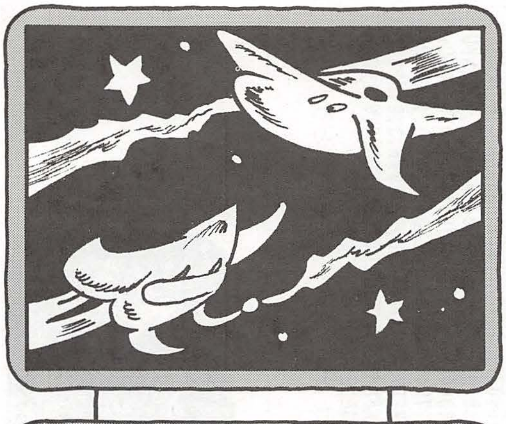
```
100 REM !!!!!!!!!! 星の多い夜 ～A STARRY NIGHT～ !!!!!!!!!!!
110 KMODE 1:KLIST 0:WIDTH 40,25:SCREEN 0,0:CLICK OFF:CLEAR:INIT:CONSOLE 0,25
120 CLS 4:DEFINT A-Z:CGEN 1:HI=500:RO=1:AN=0:PLAY 200:PLAY "V1505:V1505:V1505"
130 DIM MP$(30),KY$(30),SC$(10),YO(30),TE(30),GL(10)
140 GOSUB 1720:KEY 0,"140 REM GOSUB 1720"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13):END
150 REM !!!!!!!!!! グラフィックを書く !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
160 PALET@0,0,0,0,0,0,0,0:FOR I=1 TO 100:PSET(RND*208+16,RND*160+16,RND*7):NEXT
170 LINE(256,8)-(304,120),PSET,&H20,BF
180 SCREEN 1,1:LOCATE 13,10:PRINT "SCREEN WRITE!"
190 FOR I=180 TO 280 STEP 20:LINE (I,0)-(62,81),PSET,7:NEXT
200 LINE (100,37)-(184,53),PSET,0,BF
210 FOR I=28 TO 62 STEP 2:LINE(32,I)-(288,I),PSET,1:NEXT
220 FOR I=0 TO 1:SYMBOL (50+I,38),"A STARRY NIGHT",1,1,6,0:NEXT
230 REM !!!!!!!!!! GAME OVER後ここに戻る !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
240 PALET:SCREEN 1,1:CLS:IF AN=1 THEN COLOR 6:LOCATE 5,2:PRINT "ｺANOTHERｺ"
250 LOCATE 7,10:PRINT "ｺ":LINE (12,11)-(27,17),"ｸ",B
260 LOCATE 16,13:PRINT "START":LOCATE 16,15:PRINT "CONTINUE"
270 LOCATE 2,23:PRINT "1989.PRESENTED BY HIROYUKI.NAKANISHI";
280 COLOR 2:LOCATE 14,19:PRINT USING "TOP    **###0";HI:COLOR 7
290 Y=13:REPEAT:LOCATE 14,Y:PRINT "ｺ":ST=STICK(0)+STICK(1):SR=STRIG(0)+STRIG(1)
300 DY=(ST=8 AND Y>14)-(ST=2 AND Y<15)
310 IF DY<>0 THEN PLAY "C1:E1:G1":LOCATE 14,Y:PRINT " ":Y=Y+DY*2
320 UNTIL SR=-1:PLAY "C0D0E0F0G0:R0C0D0E0F0G0"
330 REM !!!!!!!!!! 基本変数代入 !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
340 SC=0:SD=125:LF=3:CH$=CHR$(29,29,31):MY$="ｱﾉ"+CH$+"ｲﾊ":YO$="ｳﾋ"+CH$+"ｲﾊ"
350 TE$="ｶﾎ"+CH$+"ｷﾏ":BH$="ｴﾌ"+CH$+"ｵﾍ":MG$(1)="ｻｼ"+CH$+"ｽｾ":KY$(19)="TVQFS"
360 MG$(2)="ｿﾀ"+CH$+"ﾁｯ":MG$(3)="ﾃﾄ"+CH$+"ﾅﾆ":SD$="ｺ":SC$(1)="1ﾈ":SC$(2)="2ﾈ"
370 SC$(3)="4ﾈ":SC$(4)="8ﾈ":SP$="  "+CH$+"  ":BK$="''"+CH$+"''"
380 BL$(0)="  "+CH$+"  ":BL$(1)="ｹｹ"+CH$+"ｹｹ":BL$(2)="ｸｸ"+CH$+"ｸｸ"
390 CON=0:RESTORE 2050:FOR I=1 TO 18:READ MP$(I),YO(I),TE(I),KY$(I):NEXT
400 FOR I=1 TO 19:A$="":FOR J=1 TO 5:A$=A$+CHR$((ASC(MID$(KY$(I),J,1))-1)):NEXT
410 KY$(I)=A$:NEXT:GL(1)=10:GL(2)=20:GL(3)=40:GL(4)=80:TD=500:PEN=0
420 REM !!!!!!!!!! CONTINUE !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
430 IF Y=13 THEN RO=1:GOTO 510
440 A$="":CONSOLE 13,4,13,14:CLS:COLOR 6:PRINT "INPUT KEYWORD?"
450 CONSOLE:X=17:C=64:REPEAT:REPEAT:ST=STICK(0)+STICK(1):SR=STRIG(0)+STRIG(1)
460 LOCATE X,15:PRINT CHR$(C):C=C+(ST=2 AND C>64)-(ST=8 AND C<90)
470 UNTIL SR=-1:PLAY "C1":PAUSE 1:X=X+1:A$=A$+CHR$(C):UNTIL LEN (A$)=5
480 IF A$="@@@@@" THEN 510 ELSE IF A$=KY$(19) THEN AN=1:GOTO 230
490 FOR I=1 TO 18:IF KY$(I)=A$ THEN RO=I:CON=1
500 NEXT:IF CON=0 THEN PLAY "C1:E1:G1":GOTO 440
510 REM !!!!!!!!!! ゲーム画面を書く !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
520 SCREEN 0,0:COLOR 7:CLS
530 LINE(0,0)-(29,23),"ﾇ",BF:LINE(31,0)-(38,23),"ﾇ",B
540 LINE(31,15)-(38,19),"ﾇ",B:RESTORE 2140:FOR I=1 TO 6:READ A,B,A$:COLOR A
550 LOCATE 32,B:PRINT A$:NEXT:COLOR 5:LOCATE 34,12:PRINT "DUST":COLOR 7
560 REM !!!!!!!!!! STAGEを書く (AFTER GAME OVER) !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
570 LINE(2,2)-(27,21)," ",BF:FOR I=1 TO 8
580 A$=RIGHT$("000000000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(MP$(RO),I*3-2,3))),12)
590 FOR J=1 TO 12:IF MID$(A$,J,1)="1" THEN LOCATE J*2,I*2+2:PRINT BK$
600 NEXT:NEXT:FOR I=1 TO YO(RO):REPEAT:A=INT(RND*11)*2+4:B=INT(RND*8)*2+4
610 UNTIL SCRN$(A,B,1)=" ":LOCATE A,B:PRINT YO$:NEXT
620 FOR I=1 TO YO(RO):REPEAT:A=INT(RND*11)*2+4:B=INT(RND*8)*2+4
630 UNTIL SCRN$(A,B,1)=" ":LOCATE A,B:PRINT BH$:NEXT
640 FOR I=1 TO TE(RO):REPEAT:A=INT(RND*11)*2+4:B=INT(RND*8)*2+4
650 UNTIL SCRN$(A,B,1)=" ":TX(I)=A:TY(I)=B:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT TE$:NEXT
660 GOSUB 1020:GOSUB 1090:X=2:Y=2:YO=YO(RO):TE=TE(RO):MX=1:CLE=0:NT=1:DE=0
670 REM !!!!!!!!!! MAIN PROGRAM !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
680 LOCATE X,Y:PRINT MY$:ST=STICK(0)+STICK(1):SR=(STRIG(0)+STRIG(1)=-1)
690 DX=((ST=4)-(ST=6))*2:DY=((ST=8)-(ST=2))*2
700 SR2=((INP(&H1B00)AND64)=0)+(INKEY$(0)="X")
710 CA=INSTR(" ｳｶｺｸ",SCRN$(X+DX,Y+DY,1))
720 ON -(SR=-1)*MX GOSUB 1330,1380,1440:ON -SR2 GOSUB 930
730 ON CA GOSUB 760,780,1160,910,1490
740 ON PEN GOTO 750:GOSUB 1260:ON -(INKEY$(0)="G") GOTO 1130
750 ON PEN GOSUB 1410:ON DE GOTO 1130:ON CLE GOTO 960:GOTO 680
760 REM !!!!!!!!!! STAR MOVE !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
770 LOCATE X,Y:PRINT SP$:X=X+DX:Y=Y+DY:LOCATE X,Y:PRINT MY$:RETURN
780 REM !!!!!!!!!! EVIL STAR MOVE !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
790 VD=0:VX=X+DX:VY=Y+DY
800 Q$=SCRN$(X+DX*2,Y+DY*2,1)IF Q$="ｴ"THEN 870 ELSE IF Q$<>" " THEN RETURN
810 REPEAT:LOCATE VX,VY:PRINT SP$:VX=VX+DX:VY=VY+DY:PLAY "-C0:C0:+C0"
820 LOCATE VX,VY:PRINT YO$:VD=VD+1:VD$=SCRN$(VX+DX,VY+DY,1):UNTIL VD$<>" "
830 IF VD$="ｴ" THEN 870 ELSE ON AN GOTO 860
840 DX=DX*-1:DY=DY*-1:FOR I=1 TO VD-1:LOCATE VX,VY:PRINT SP$:VX=VX+DX:VY=VY+DY
850 LOCATE VX,VY:PRINT YO$:PLAY "-C1:C1:+C1":NEXT
860 RETURN
870 REM !!!!!!!!!! BLACK HOLE !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
880 FOR I=0 TO 1:LOCATE VX+DX*I,VY+DY*I:PRINT SP$:NEXT:LOCATEVX,VY:PRINT SC$(1)
890 PLAY "C2D2E2:R0C2D2E2:R1C2D2E2":LOCATE VX,VY:PRINT SP$:SC=SC+10:GOSUB 1020
900 LOCATE VX,VY:PRINT SD$:YO=YO-1:IF YO=0 THEN CLE=1:RETURN ELSE RETURN
910 REM !!!!!!!!!! STAR DUST GET !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
920 LOCATE X+DX,Y+DY:PRINT SP$:SD=SD+5:GOSUB 1020:PLAY"D1F1:R0D1F1:F1A1":RETURN
930 REM !!!!!!!!!! MAGIC移動 !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
940 LOCATE 30+MX*2,17:PRINT MG$(MX):MX=(MX MOD 3)+1:CREV 1:LOCATE 30+MX*2,17
950 PRINT MG$(MX):CREV:PLAY "+C1:+E1:+G1":RETURN
960 REM !!!!!!!!!! CLEAR !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
970 COLOR 6:LOCATE 13,10:PRINT "CLEAR":COLOR 2
980 A$="E2R0C2R0E2R0C2R0F2R0E2R0D2R2G2R0F2R0E2R0D2R0C2":CR=(TE(RO)-TE)*300
990 PLAY A$+":R1"+A$+":R2"+A$:LOCATE 10,10:PRINT "BONUS ";CR:COLOR 7
1000 FOR I=1 TO CR/100:SC=SC+10:SD=SD+1:GOSUB 1020:PLAY "O7C0O5":NEXT
1010 COLOR 7:RO=RO+1:ON -(RO=19) GOTO 1620:PAUSE 10:GOTO 560
1020 REM !!!!!!!!!! 得点表示 !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1030 IF SC>HI THEN HI=SC:CFLASH 1:LOCATE 32,2:COLOR 6:PRINT"TOP":CFLASH:COLOR 7
1040 LOCATE 32,3:PRINT USING "**###0";HI:LOCATE 32,6:PRINT USING "**###0";SC
1050 LOCATE 34,13:PRINT USING "**##";SD:SCH=SC:IF SCH=<TD THEN RETURN
1060 A$="O6V15E2V13E2V10E2V8E2V15C2V13C2V10C2V8C2V1505"
1070 IF LF=<3 THEN LF=LF+1:GOSUB 1090:PLAY A$+":R0"+A$+":R1"+A$
1080 SCH=0:TD=TD+800:RETURN
1090 REM !!!!!!!!!! ROUND数表示 !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1100 LOCATE 36,9:PRINTUSING"**";RO:FOR I=0 TO 2:LOCATE 32+I*2,17:PRINT MG$(I+1)
1110 NEXT:LINE(32,21)-(37,22)," ",BF:FOR I=0 TO LF-2:LOCATE 32+I*2,21
1120 PRINT MY$:NEXT:RETURN
1130 REM !!!!!!!!!! やられ !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1140 FOR I=1 TO 20:LOCATE X,Y:CREV I MOD 2:PRINT MY$:PLAY "--C0:-C0":NEXT
1150 LF=LF-1:IF LF=0 THEN 1180 ELSE GOTO 560
1160 REM !!!!!!!!!! 敵にぶつかった !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1170 DE=1:RETURN
```

★1年半ぐらい前に一時買うことをやめたけど，10月号からまた買いはじめました。少し高くなっていたけど，内容もおもしろいし，影さん達も変わっていないし(つぐ美さんが…)。これからもがんばってください。(長野県須坂市・副パンマン15才)……【一同：おーっ!】

```
1180 REM !!!!!!!!!!  GAME  OVER  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1190 PALET@ 0,0,0,0,0,0,0,0:FOR I=0 TO 39:LINE(I,0)-(39-I,23)," ":NEXT
1200 FOR I=0 TO 23:LINE(0,23-I)-(39,I)," ":NEXT:LINE(11,17)-(29,19),"ｸ",BF
1210 LOCATE 16,10:COLOR 2:PRINT "GAME OVER"
1220 COLOR 6:LOCATE 12,18:PRINT "KEY WORD    ";KY$(RO):COLOR 7
1230 A$=STRING$(5,"C4E4D4E4"):B$=STRING$(3,"G4R4F4R4E4R4")+"D4R4E4R4D4R4C4"
1240 PLAY "V15:V1304:V1204":PLAY B$+":R0"+A$+":R1"+B$:PLAY "V1505:V1505:V1505"
1250 PAUSE 30:GOTO 230
1260 REM !!!!!!!!!!  ENEMY  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1270 IF TE=0 THEN RETURN ELSE NT=(NT MOD TE)+1
1280 TDX=-(RND>.5)*(SGN(X-TX(NT)))*2:TDY=(TDX=0)*(SGN(TY(NT)-Y))*2
1290 Q$=SCRN$(TX(NT)+TDX,TY(NT)+TDY,1):IF Q$="ｱ" THEN GOSUB 1310:DE=1:RETURN
1300 IF Q$<>" " THEN RETURN
1310 LOCATE TX(NT),TY(NT):PRINT SP$:TX(NT)=TX(NT)+TDX:TY(NT)=TY(NT)+TDY
1320 LOCATE TX(NT),TY(NT):PRINT TE$:RETURN
1330 REM !!!!!!!!!!  BLOCK  MAGIC  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1340 A$=SCRN$(X+DX,Y+DY,1):A=-(A$="ｸ" OR A$="'")*2:IF SD-5<0 THEN RETURN
1350 IF A$=" " OR A$="ｸ" OR A$="'" THEN 1360 ELSE RETURN
1360 SD=SD-5:GOSUB 1020:FOR I=A TO 2-A STEP -A+1
1370 LOCATE X+DX,Y+DY:PRINT BL$(I):PLAY "C0:E0:G0":NEXT:DX=0:DY=0:RETURN
1380 REM !!!!!!!!!!  PENDANT  MAGIC  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1390 FOR I=1 TO 10:PALET 0,7:PLAY 2000:PLAY "B0C0":PLAY 200:PALET 0,0:NEXT
1400 IF SD-20<0 THEN RETURN ELSE PEN=1:TM=0:SD=SD-20:GOSUB 1020:RETURN
1410 REM !!!!!!!!!!  PENDANT  SUB  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1420 TM=TM+1:IF TM=50 THEN PEN=0:PLAY "E0D0C0R1E0D0C0R1E0D0C0"
1430 PLAY "C0:E0:G0":RETURN
1440 REM !!!!!!!!!!  STAR  DUST  MAGIC  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1450 IF SD-30<0 THEN RETURN ELSE SD=SD-30:GOSUB 1020
1460 PLAY "E0D0C0F0E0D0G0F0E0A0G0F0B0A0G0R0":FOR I=1 TO TE:CREV 1
1470 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT TE$:PLAY "++C2+C2C2-C2--C2":CREV:PAUSE 1
1480 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT SP$:NEXT:TE=0:RETURN
1490 REM !!!!!!!!!!  BLOCK  MOVE  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1500 CR=1:BX=X+DX:BY=Y+DY
1510 IF SCRN$(BX+DX,BY+DY,1)<>" " THEN SD=SD+5:A$="ｸ":A=2:GOTO 1360
1520 REPEAT:LOCATE BX,BY:PRINT SP$:PLAY "C0:E0:G0":BX=BX+DX:BY=BY+DY
1530 LOCATE BX,BY:PRINT BL$(2):A$=SCRN$(BX+DX,BY+DY,1):UNTIL A$<>" "
1540 IF A$="ｶ" THEN GOSUB 1560:GOTO 1520
1550 RETURN
1560 REM !!!!!!!!!!  BLOCK  が敵に当たった  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1570 FOR I=1 TO TE:IF BX+DX=TX(I) AND BY+DY=TY(I) THEN EN=I
1580 NEXT:LOCATE TX(EN),TY(EN):PRINT SC$(CR):SC=SC+GL(CR):GOSUB 1020
1590 PLAY "A1C1E1:R0A1C1E1":LOCATE TX(EN),TY(EN):PRINT SP$:FOR I=EN TO TE
1600 SWAP TX(EN),TX(EN+1):SWAP TY(EN),TY(EN+1):EN=EN+1:NEXT
1610 CR=CR+1:TE=TE-1:IF CR=5 THEN CR=1:RETURN ELSE RETURN
1620 REM !!!!!!!!!!  ENDING  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1630 PAUSE 10:WIDTH 80:LINE (21,1)-(57,9),"ｸ",B:RESTORE 1900:READ C$
1640 RESTORE 2150:FOR I=1 TO 3:READ X,Y,CLE$:FOR J=0 TO 7:COLOR J
1650 LOCATE X,Y:PRINT CLE$:NEXT:NEXT:X=28:Y=12:COLOR 6:FOR I=1 TO 18:LOCATE X,Y
1660 PRINT I;" ";KY$(I):Y=Y+1:IF Y=21 THEN X=41:Y=12:C=0
1670 NEXT:COLOR 2:LOCATE 29,22:PRINT "SPECIAL KEY WORD ";KY$(19):COLOR 7
1680 A$="C2D2E2C2D2E2C2D2E2C2D2E2F2R2F2E2D2E2F2G2A3F2G2F2E2D2C2"
1690 B$=STRING$(9,"E2R2C2"):FOR I=1 TO 6:PLAY A$+":R0"+A$+":"+B$:C=(C MOD 2)+1
1700 IF C=1 THEN DEFCHR$(32)=HEXCHR$(C$) ELSE DEFCHR$(32)=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0)
1710 NEXT:WIDTH 40:AN=1:GOTO 150
1720 REM !!!!!!!!!!  PCG  SET  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1730 CGEN:FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
1740 A$=A$+CHR$(A OR A/2):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$
1750 IF I=79 THEN DEFCHR$(42)=A$+A$+A$:DEFCHR$(48)=A$+A$+A$
1760 LOCATE 11,10:PRINT USING "WAIT FOR ## TIMES";90-I:NEXT
1770 RESTORE 1810:FOR I=177 TO 200:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$)
1780 IF I=186 THEN DEFCHR$(64)=HEXCHR$(A$)
1790 DEFCHR$(24+I)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT:CGEN 1:RETURN
1800 REM !!!!!!!!!!  DATA  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1810 DATA 0102020404788080001030307077FFDFD01030307077FFDFD
1820 DATA 00000810102020001D070F1F1E3C38007D1F0F1F1F3E3C18
1830 DATA 0102020404788080001030307077FFFFB01030307077FFFFB
1840 DATA 010202040478808000102020404788080001020204047880 80
1850 DATA 601808101122241860180810112224186018081011222418
1860 DATA 010202040478808000000000000004060000000000000000
1870 DATA 601808101122241802000000000000000000000000000000
1880 DATA FEFEFE00EFEFEF00FC800000CF080800FEFC8000EFCF0800
1890 DATA AA54AA00AA45AA00A80000008A000800AA548000AA450800
1900 DATA 0010106000000000010107830200000001 0107C38280000
1910 DATA 7FFFFFFFFFFFFE07FC080809F9090807FC080809F9F9080
1920 DATA FCFEFEFEF6F6F606FC000000F0000000FC060202F2E20202
1930 DATA FEFEFEE0FFFF7F009E9090808080000009E9C908080C07F00
1940 DATA F6F6F606FEFEFC00F080800000000000F2E282020206FC00
1950 DATA 7FFFFFFFF8F3F7F77FC08087889090907FC0808788909090
1960 DATA FCFEEE1676E6EED6FC00E00000000000FC06E21212222212
1970 DATA EBF8F0C0E1E17F008888BC98908000008B88BE9C94C07F00
1980 DATA F6668EFEFEFEFC0000000000000000092620202020206FC00
1990 DATA 7FFFFFFFF7F7F7F77FC08081919080807FC0808191919191
2000 DATA FCFEF67676767666FC00101000000000FC06121212121202
2010 DATA F6E7F6E0C2E77F00808193B080800000908193B990C07F00
2020 DATA 766202267EFEFC0010300000000000000123A92020206FC00
2030 DATA EEEEEEE0EEEEEE0EE888888808E888808ECCCC8C0CECC8C0C
2040 DATA EE3333333336E00EE3333333336E00EE3333333336E00
2050 DATA 0000000880000000880000000,1,9,TUBSU,0004040001500000000202000,5,2,GJHIU
2060 DATA 5550005550005550005550000,9,1,CBTJD,0002800004800000042010000,3,5,EFOQB
2070 DATA 0004020400000001100000000,9,2,IVNBO,0000082000000000000010000,3,3,UVSCP
2080 DATA 0007007007000500070070007,5,3,DPMPS,0007775555777000777555777,5,6,TUBST
2090 DATA 0007FF5FD78F5AD78F5FD7FF,3,3,TIPPU,550D50150F50050FD0010FF0,5,9,DPNFU
2100 DATA 0007FF7FF6036036037FF7FF,5,1,WFOVT,0000500507DF0007DF050050,9,2,FBSUI
2110 DATA 5555555555555555555555555,9,9,TUJMM,7774015DD1041045DD401777,3,1,TNBMM
2120 DATA 7DF4515057FF1045554517DF,3,3,MBSHF,7FF7FF6037FF7FF6037FF7FF,3,2,NPOFZ
2130 DATA 0000000000000000000000000,2,2,MVDLZ,FFFFFFC3CC3CCF0CF0FC0FC0,9,9,IBQQZ
2140 DATA 6,2,TOP,7,5,SCORE,4,8,ROUND,5,11,STAR,2,16,MAGIC,7,20,LEFT
2150 DATA 24,3,CONGRATULATIONS！,29,5,全面クリアおめでとう！
2160 DATA 26,7,SEE  YOU  AGAIN！
```



★AVシリーズに何か新作ソフトは，でないのだろうか……？(埼玉県春日部市・あさりん19才)……【影：そういえばウインキーソフトからシューティング・ゲームがでるじゃないですか。しかも3300円で安いときている。ねえVA用のソフトが……。一同：シーン。】



エントリー・コード X6-①

X68000(X-BASIC V2.0)用

対戦シューティング(?)だ！

ブラディオン

片岸　健一

内　容

宇宙船を動かして相手をやっつけてください。

使いかた，遊びかた

このゲームは，１人用と２人用とがあります。ジョイスティック専用です。２人で遊ぶときは，ジョイスティック２本必要です。

RUNして，しばらくするとタイトルが表示されます。１人用ならⒶボタン，２人用ならⒷボタンを押してください。押したらゲーム・スタートです。

操作方法

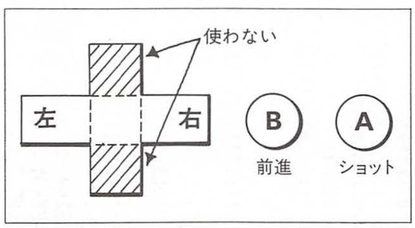
1プレイヤーは，下にいるキャラクターです。2プレイヤーは上のほうです。左右で，横移動，Ⓐボタンでショット発射です。Ⓑボタンで前進，Ⓑボタンをはなすと，もとの位置にもどります。2プレイヤーも同様です。

どちらかのシールドが，OKになったらゲーム終了です。シールドは青色が1プレイヤーで，赤色が2プレイヤーです。

改造のアドバイスと苦労

１人用のコンピュータの動きが，バカなので直してみたらいいと思います。

このゲームは内容のわりにリストが長いと思います。うまくやればもっとリストが短くなると思います。それとBGMは苦労しました（BGMといえるほどのものでもないですが）。



《第１図》キー操作

最後に

タイトルの「ブラディオン」は，光より遅い粒子のことです(電脳倶楽部Vol.26から)。

●参考にしたもの

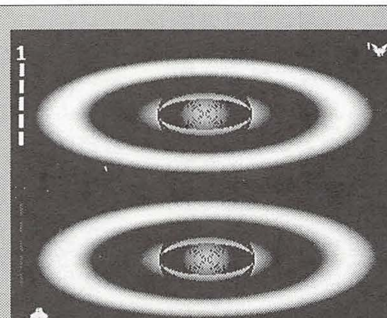
X68000 BASICマニュアル

《第１表》変数表

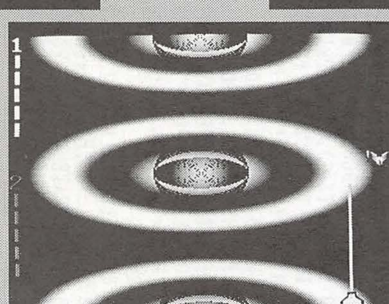
変数	内容
x, x2 / y, y2	Ｉ, 2プレイヤーのX,Y座標（雑用にも使用している）
J, J2 / t, t2	Ｉ, 2プレイヤーのジョイスティックの変数
sd, sd2	プレイヤーのシールドの数
s, l	雑用
bx, bx2	Ｉ, 2プレイヤーのシールド表示を消すときに使用



◀《写真1》タイトル画面です。1人でも遊べるのがとってもいいネ。だが、ここはやはり対戦で勝負！



◀《写真2》スタート！ここは宇宙空間か、はたまた異次元か。とにかく生き残ったモンが勝ちだ



◀《写真3》それぞれ、射程は短いが連射のきくレーザーで相手を粉砕しろ！

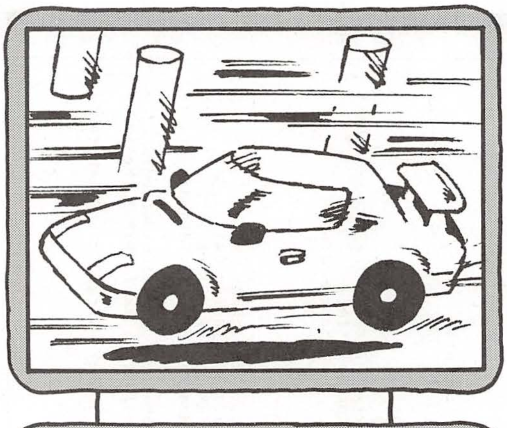


◀《写真4》2プレイヤーの勝ち！コツは肉を切らせて骨を断つ戦法がいいみたい

★ボクは，３年間ベーマガを買いつづけていたが，今の今までBMスーパー・クイズとはなんなんだ。そんなコーナーあったっけと思っていた。(東京都昭島市・河野洋志13才)……【つぐ美：それではスーパー・クイズがどこにあるか，つぎのばあくんに教えてもらいましょう。】

```
   10 /*初期設定　と　スプライト定義
   20 color 3:screen 0,2,1,1:console ,,0:apage(1):vpage(0):m()
   30 int sd,sd2,bx,bx2,s,x,x2,y,y2,j,j2,t,t2,l,sx
   40 color [0,,10000]:window(0,0,511,511):sp_init():sp_disp(1):sp_clr():sp_on()
   50 dim char ship(255)={0,0,0,0,0,11,11,11,11,11,11,0,0,0,0,0,
   60 0,0,0,0,0,11,12,12,12,12,11,0,0,0,0,0,0,0,0,11,13,7,7,13,11,0,0,0,0,0,
   70 0,0,0,0,0,11,14,7,5,14,11,0,0,0,0,0,0,0,11,12,15,7,5,15,12,11,0,0,0,0,
   80 0,0,0,11,12,13,15,7,5,15,13,12,11,0,0,0,0,0,11,12,13,14,15,5,5,15,14,13,12
,11,0,0,
   90 0,11,12,13,14,15,15,15,15,15,15,14,13,12,11,0,11,12,13,14,15,15,15,15,15,1
5,15,15,14,13,12,11,
  100 11,12,13,14,15,15,15,15,15,15,15,15,14,13,12,11,11,12,13,14,15,15,15,14,14
,15,15,15,14,13,12,11,
  110 11,12,13,14,15,15,14,13,13,14,15,15,14,13,12,11,11,12,13,14,14,14,13,12,12
,13,14,14,14,13,12,11,
  120 11,12,13,13,13,13,12,11,11,12,13,13,13,13,12,11,11,12,12,12,12,12,11,0,0,1
1,12,12,12,12,12,11,
  130 11,11,11,11,11,11,0,0,0,0,11,11,11,11,11,11}
  140 dim char ship2(255)={11,11,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11,11,
  150 15,12,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,12,12,15,15,0,13,13,0,0,0,0,0,0,0,13,13,0,1
5,
  160 14,11,0,14,14,0,0,0,0,0,0,14,14,0,11,14,14,0,12,0,15,15,0,11,11,0,15,15,0,
12,0,14,
  170 13,11,0,13,0,15,12,12,12,12,15,0,13,0,11,13,13,0,12,0,14,11,13,13,13,13,11
,14,0,12,0,13,
  180 12,0,0,13,0,15,14,14,14,14,15,0,13,0,0,12,12,0,0,0,14,11,15,15,15,15,11,14
,0,0,0,12,
  190 11,0,0,0,0,15,15,8,8,15,15,0,0,0,0,11,11,0,0,0,0,0,14,8,2,14,0,0,0,0,0,11,
  200 0,0,0,0,0,0,13,8,2,13,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,13,8,2,13,0,0,0,0,0,0,
  210 0,0,0,0,0,0,12,2,2,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,12,12,12,12,0,0,0,0,0,0,
  220 0,0,0,0,0,0,11,11,11,11,0,0,0,0,0,0}
  230 sp_def(8,ship,1):sp_def(9,ship2,1)
  240 sp_color(0,0,1):sp_color(2,1984,1):sp_color(5,63550,1):sp_color(7,rgb(10,1
3,25),1)
  250 sp_color(8,rgb(31,17,13),1):sp_color(11,rgb(5,5,5),1):sp_color(12,rgb(10,1
0,10),1)
  260 sp_color(13,rgb(18,18,18),1):sp_color(14,rgb(25,25,25),1):sp_color(15,rgb(
31,31,31),1)
  270 /*背景を描く
  280 palet(65,rgb(31,0,0)):for i=0 to 31:palet(i,rgb(i,i,i))
  290 palet(i+32,rgb(0,0,i)):palet(i+200,hsv(139+i,i,i)):palet(i+150,hsv(15+i,i,
i)):next
  300 for i=1 to 4:for s=0 to 31:circle(127,60+x,63-s,32+s,0,360,120):circle(127
,60+x,s,181-s,0,360,256):circle(127,60+x,s+95,31-s,0,360,120):circle(127,60+x,s+
64,s,0,360,120):next:x=x+127
  310 next:cls:apage(0):title():end
  320 /*キャラの移動　1
  330 func move()
  340 ugoku():j=stick(1):t=strig(1):sp_move(8,x,y,8):sp_move(9,x2,y2,9)
  350 if t=1 then shot() else if t=2 then if y>0 then y=y-10
  360 if t=0 or t=1 then if y<240 then y=y+10
  370 if j=4 then if x>8 then x=x-10
  380 if j=6 then if x<235 then x=x+10
  390 endfunc
  400 /*ショット　1
  410 func shot()
  420 m_play(5):fill(x+7,y,x+8,y-100,63)
  430 judge():fill(x+7,y,x+8,y-255,0)
  440 endfunc
  450 /*キャラの移動　2
  460 func move2()
  470 j2=stick(2):t2=strig(2)
  480 if t2=1 then shot2() else if t2=2 then if y2<240 then y2=y2+10
  490 if t2=0 or t2=1 then if y2>0 then y2=y2-10
  500 if j2=4 then if x2>8 then x2=x2-10
  510 if j2=6 then if x2<235 then x2=x2+10
  520 endfunc
  530 /*ショット　2
  540 func shot2()
  550 m_play(6):fill(x2+7,y2+15,x2+8,y2+100,65)
  560 judge2():fill(x2+7,y2+15,x2+8,y2+100,0)
  570 endfunc
  580 /*当たり判定　1
  590 func judge()
  600 if x+7>x2 and x+8<x2+15 and y-100<=y2 and y>y2 then dam2()
  610 endfunc
  620 /*ダメージ表示　1
  630 func dam()
  640 m_play(7):fill(x-50,y-50,x+65,y+65,63):fill(x-50,y-50,x+65,y+65,0)
  650 sd=sd-1:color 1:bx=bx-1:locate 0,bx:print" "
  660 if sd=0 then i=1
  670 endfunc
  680 /*当たり判定　2
  690 func judge2()
  700 if x2+7>x and x2+8<x+15 and y2+100>=y+15 and y2+15<y+15 then dam()
  710 endfunc
  720 /*ダメージ表示　2
  730 func dam2()
  740 m_play(7):fill(x2-50,y2-50,x2+65,y2+65,65):fill(x2-50,y2-50,x2+65,y2+65,0)
  750 sd2=sd2-1:color 2:bx2=bx2-1:locate 0,bx2:print" "
  760 if sd2=0 then i=1
  770 endfunc
  780 /*スクロール
  790 func ugoku():sx=sx+1:if sx=512 then sx=0 else home(1,0,512-sx)
  800 endfunc
  810 /*タイトル
  820 func title()
  830 m_stop():m_play(2,4):color 5:i=0:vpage(1):print"      Ψ  ブラディオン  Ψ"
  840 print:color 3:  print"       A = v s  C P U"
  850                 print"       B = v s  H u m a n"
  860 print:          print"     programed by 片岸健一"
  870 while i<>1:t=strig(1):if t=1 then s=1:i=1
  880 if t=2 then s=2:i=1
  890 endwhile
  900 wipe():cls:color 5:print"1":for i=1 to 5:locate 0,i:print"|":next
  910 color 6:locate 0,8:print"2":for i=1 to 5:locate 0,i+8:print"|":next
  920 sd=5:sd2=5:x=8:x2=238:y=240:y2=0:i=0:bx=6:bx2=14:sx=0:vpage(3)
  930 m_stop():m_play(1,2,3,4,8):sp_on()
  940 switch s
  950 case 1:while i<>1:move():c():endwhile:ending()
  960 case 2:while i<>1:move():move2():endwhile:ending()
  970 endswitch
  980 endfunc
  990 /*C P U
 1000 func c()
 1010 if x>8 and x<125 or t=1 then shot2():if x2>8 then x2=x2-10
 1020 if x<235 and x>125 then if x2<235 then x2=x2+10
 1030 if y>0 and y<125 then if y2>0 then y2=y2-10
 1040 if y<240 and y>125 then if y2<240 then y2=y2+10
 1050 endfunc
 1060 /*E N D I N G
 1070 func ending()
 1080 sp_off():m_stop():m_play(2,3):cls:locate 0,5:print;
 1090 if sd>sd2 then color 13:print"★ O N E  P L A Y E R  W I N" else color
14:print"◆ T W O  P L A Y E R  W I N"
 1100 print" C O N G R A T U L A T I O N  ":color 15
 1110 print"↑ = try again  ／  ↓ = game end":x=80
 1120 for i=0 to 2:for y=0 to 15:line(0,y+x,246,y+x,230-(y*2)):next:x=x+16:next
 1130 while 1:ugoku():j=stick(1):if j=8 then m_stop():title()
 1140 if j=2 then print"          E  N  D          ":color 3:end
 1150 endwhile
 1160 endfunc
 1170 /* M U S I C
 1180 func m()
 1190 m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):m_alloc(i,3000):next
 1200 m_trk(1,"t140@54v14l8o4|:255 >g8ar1g8ar1g8ar1g8ar1g8ar8g16a16 :|")
 1210 m_trk(2,"@49v15l8o4|:255 >r1g8ar2g8ar1g8ar1g8ar1g8ag16a16r1 :|")
 1220 m_trk(3,"@16v10l8o4|:255 addedfdfdaedfdedfdedadfdedfgbdfdbfdfgbdfdedfa :|"
)
 1230 m_trk(4,"@9v15l8o4|:255 >dddgggaaaeeedddffbbaacceeccddddbbaadefdedfd :|")
 1240 m_trk(5,"@66v14l8o4<d8"):m_trk(6,"@43v14l8o4f8"):m_trk(7,"@33v15l8o4>d<f>e
")
 1250 m_trk(8,"@18v9l8o4|:255 >addedfdfdaed<fdedfdedadf<dedfgbdfd>bfdfgbdfdedfa
:|")
 1260 endfunc
```


★スーパー・クイズのある場所がわからないという内容のOFが2か月連続で載っているのに，教えてあげないのはひどい……。ばあくんが救いの手を差しのべてあげよう。うしろの広告の直前，あくせすROOMの下を見よ!!（大阪府大阪狭山市・ばあくん17才）……【編：です。】



エントリー・コード X6-②

X68000(X-BASIC)用

アウト・ハリアーか!?ドライブ・ゲームだ

MENTAL POWER（メンタル パワー）

高橋　秀之

内容

向かってくる壁を左右によけながら進んでください。決められた数の壁をよけるとつぎのステージに行けます。

ステージ1が昼，ステージ2が夕方，ステージ3からは夜明けと背景の色が変化します。

操作方法

ジョイカードの十字ボタン左右で，マイキャラを動かしてください。

なお，自機はものすごいスピードで走っている設定なので，少し横すべりしてから止まるようになっています。

苦労した点

できるだけ処理を速くするために，地面のスクロールはあらかじめ二つのパターンを用意しておき，それを交互に表示して，動いているように見せています。

この方法は，はじめて使ったのですが，そのおかげでX-BASICなのに，かなり動きが速くできました。

《第1表》変数表

変数	内容
c1, c2, c3, c4, c5, c6, c7	グラフィックの色
z1, z2, z3	雑用
s1, s2, s3	柱の数
x, y	自機の座標
xx	背景のスクロール
zx	雑用
r1, r2, r3	柱の横の座標
l	l＝15だったらステージ・クリア
lx	雑用
sc	スコア
s	ステージ
zz	zz＝0ならばSTARTを表示
o	自機の動きをすべるようにする

●参考にしたもの

Out Run／ベーマガの1988年10月号のPC-88VAの行け行けハリアー

CHECKER FLAG

編：きれいな画面ですが遅いですね。

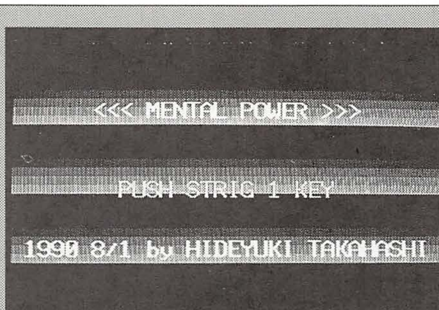
Dr.D：作者はX68Kのせいにしておるようだが，IF文をこんなに使えば，どんなゲームでも遅くなるにきまっておる。同一変数で数字だけ入れ替わるのなら，ぜひON～GOTOを使うべきじゃ！

編：あれ？でもX68KにON～GOTO命令はなかったんじゃ……。

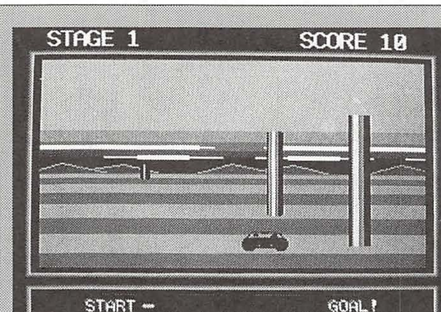
Dr.D：!?（しばし考えこむDr.）…ああ，そうじゃった。そうじゃった。こりゃすまん。

影：やだねー。大ボケDr.ばかっ！

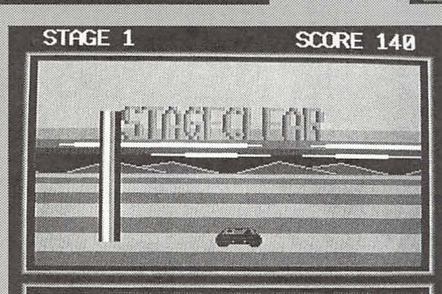
Dr.D：X68Kの場合は，SWITCH命令を使いたまえ。もち，BREAKも忘れずにな。



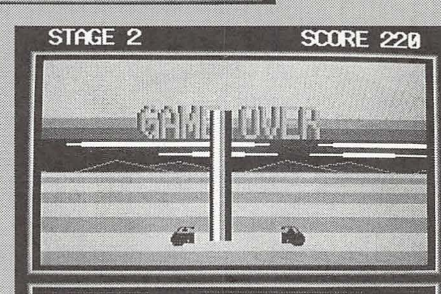
◀《写真1》タイトル画面です。グラデーションがとってもキレイだネ。ジョイスティック専用だゾ



◀《写真2》前方からせまってくる鉄柱をひたすらよけつつゴールをめざせ！先は長いゾ



◀《写真3》ゴールまで行けばステージ・クリア。NEXTステージヘレッツゴー！



◀《写真4》危い！ぶつかるう！うわ～……。ゲーム・オーバー。注意1秒ケガ一生ってやつだな

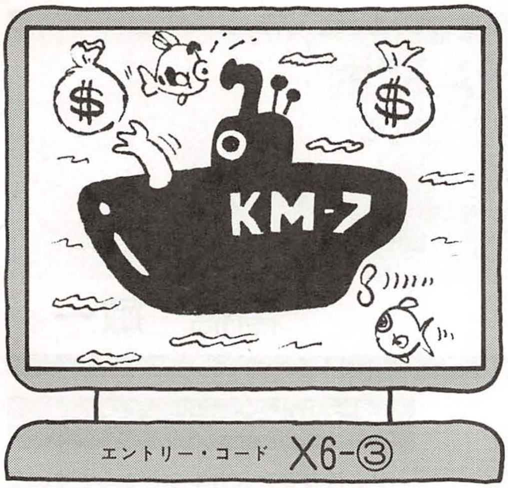
★11月号の308ページの投稿ありがとうのところにP.N.の3/4しか（感創遊）載っていなかったため，自慢できなかった。(宮崎県児湯郡・美感創遊17才)……【Dr.D：今度は投稿ありがとうではなく，採用されて自慢するように。影：まずOFで自慢するでしょう。】

```
  10 screen 0,2,1,1:window(0,0,511,255) /* ----- H.TAKAHASHI 1990 8/1 -----
  20 int c1,c2,c3,c4,c5,c6,c7,z1,z2,z3,s1,s2,s3,x,y,xx,zx,r1,r2,r3,l,xl,sc,s,zz
,o,a
  30 dim char sp1(256),sp2(256),sp3(256),sp4(256),sp5(256),sp6(256),sp7(256)
  40 dim str d(3)[256],e(3)[256],f(3)[256],g(3)[256],h(3)[256],k(3)[256],m(3)[2
56]
  50 d(0)="00000032340000000000043234400000000004323440000000000432344"
  60 d(0)=d(0)+"000000000043234400000000004323440000000000432344000000"
  70 d(0)=d(0)+"000043234400000000004323440000000000432344000000000043"
  80 d(0)=d(0)+"2344000000000003234000000"
  90 e(0)="00000321234000000000432123440000000043212344000000004321234"
 100 e(0)=e(0)+"400000000432123440000000043212344000000004321234400000"
 110 e(0)=e(0)+"000432123440000000043212344000000004321234400000000432"
 120 e(0)=e(0)+"123440000000043212344000000004321234400000000032123400"
 130 f(0)="00002211223400000003221122344000000322112234400000032211223"
 140 f(0)=f(0)+"440000003221122344000000322112234400000032211223440000"
 150 f(0)=f(0)+"003221122344000000322112234400000032211223440000003221"
 160 f(0)=f(0)+"122344000000322112234400000032211223440000003221122344"
 170 f(0)=f(0)+"0000003221122344000000022112234000"
 180 g(0)="04321112223344000432111222334400043211122233440004321112223"
 190 g(0)=g(0)+"344000432111222334400043211122233440004321112223344000"
 200 g(0)=g(0)+"432111222334400043211122233440004321112223344000432111"
 210 g(0)=g(0)+"222334400043211122233440004321112223344000432111222334"
 220 g(0)=g(0)+"4000432111222334400043211122233440"
 230 h(0)="00000000555555550000000500400088000000500444000000000050044"
 240 h(0)=h(0)+"400000000050022222000000055555555555500057756339999990"
 250 h(0)=h(0)+"005775833388833005777755555555500599997788888880059999"
 260 h(0)=h(0)+"666666666600555555555244400566666666654440005555555555"
 270 h(0)=h(0)+"5550003444443000000000033330000000"
 280 k(0)="555555550000000088000400500000000000444005000000000004440050"
 290 k(0)=k(0)+"000000004444400500000555555555555000099999933657750003"
 300 k(0)=k(0)+"388833385775000555555555777750088888877999995006666666"
 310 k(0)=k(0)+"669999500444255555555555004445666666666500555555555555"
 320 k(0)=k(0)+"0000000003444443000000000033333000"
 330 m(0)="00000444444000000000433333340000000032222223000000002111111"
 340 m(0)=m(0)+"2000000003222222300000000433333340000000004444440000"
 350 symbol(54,110,"READ DATA･･･",2,3,0,252,0):for i=0 to 191
 360 sp1(i)=val(mid$(d(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1)):next
 370 for i=0 to 220
 380 sp2(i)=val(mid$(e(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1)):next
 390 for i=0 to 254
 400 sp3(i)=val(mid$(f(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1))
 410 sp4(i)=val(mid$(g(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1))
 420 sp5(i)=val(mid$(h(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1))
 430 sp6(i)=val(mid$(k(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1)):next
 440 for i=0 to 110
 450 sp7(i)=val(mid$(m(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1)):next
 460 sp_init():sp_disp(1):for i=1 to 4:sp_color(i,hsv(20,0,31-i*6),1):next
 470 for i=5 to 9:sp_color(i,hsv(0 ,27,49-i*5),1):next
 480 for i=1  to 6 :sp_def(i,sp1,1):next:for i=7  to 25:sp_def(i,sp2,1):next
 490 for i=26 to 50:sp_def(i,sp3,1):next:for i=51 to 78:sp_def(i,sp4,1):next
 500 for i=79 to 95:sp_def(i,sp7,1):next:sp_def(126,sp5,1):sp_def(127,sp6,1):ti
():a=500
 510 s=s+1    :if s=1 then c1=130:c2=133:c3=92 :c4=86 :c5=2 :c6=7 :c7=2 :s1=10:s
2=12:s3=15
 520 apage(0):if s=2 then c1=109:c2=110:c3=42 :c4=56 :c5=40:c6=46:c7=17:s1=10:s
2=8 :s3=7
 530 wipe()  :if s>2 then c1=5   :c2=4   :c3=128:c4=192:c5=2 :c6=7 :c7=2 :s1=3 :s
2=0 :s3=1
 540 fill(10,120,245,120,c1):fill(10,121,245,123,c2):fill(10,124,245,128,c1)
 550 fill(10,129,245,135,c2):fill(10,136,245,144,c1):fill(10,145,245,155,c2)
 560 fill(10,156,245,168,c1):fill(10,169,245,183,c2):fill(10,184,245,200,c1) :a
=500
 570 fill(10,201,245,200,c2):fill(265,120,a ,120,c2):fill(265,121,a ,123,c1)
 580 fill(265,124,a ,128,c2):fill(265,129,a ,135,c1):fill(265,136,a ,144,c2)
 590 fill(265,145,a ,155,c1):fill(265,156,a ,168,c2):fill(265,169,a ,183,c1)
 600 fill(265,184,a ,200,c2):fill(265,201,a ,200,c1)
 610 a=0:for i=0 to 1:for j=0 to 12:box(j+a,15+j,255-j+a,207-j,j)
 620 box(j+a,205+j,255-j+a,246-j,j):next:a=255:next
 630 a=0:for i=0 to 1:for j=0 to 1
 640 symbol(40+j+a,219+j,"START                GOAL!",1,1,0,52+j*200,0)
 650 next:a=255:next:paint(255,250,2):sp_off():z1=0:z2=0:z3=0:l=0:xl=0
 660 apage(1):for i=0 to 8:fill(0,28,511,108-i*1,c5+i):next:fill(0,26,511,75,c6
)
 670 fill(0,108,511,125,c7):line(0,125,511,125,3):a=0:for i=0 to 6:line(a,125,4
0+a,110,c4)
 680 line(40+a,110,75+a,120,c4):line(57+a,115,77+a,111,c4)
 690 line(77+a,111,122+a,125,c4):paint(55+a,124,c3):a=a+101:next
 700 a=0:for i=0 to 2:circle(70+a,97,60,255,1,360,8):paint(100+a,97,255):a=a+15
0
 710 next:a=0:for i=0 to 5:circle(100+a,105,35,255,1,360,8)
 720 paint(100+a,105,255):a=a+90:next:contrast(15)
 730 color 5:locate 2,0:print"STAGE"s"                  SCORE"sc:if zz=0 then b1():st(
):zz=1
 740 /* ----- メイン -------------------------------------------
 750 while 1:z=z+1:home(1,xx,0):if z=0 then home(0,0,2)
 760 if z=1 then home(0,255,2):z=-1
 770 k1():z1=z1+1:k2():z2=z2+1:k3():z3=z3+1
 780 sp_move(126,x,164,126):sp_move(127,x+16,164,127):x=x-o
 790 if stick(1)=4 then o=o-1:r1=r1+3:r2=r2+3:r3=r3+3:zx=0:m_play(8):if o<6  th
en o=6
 800 if stick(1)=6 then o=o+1:r1=r1-3:r2=r2-3:r3=r3-3:zx=1:m_play(8):if o>-6 th
en o=-6
 810 if stick(1)<>4 and o<0 then o=o+1
 820 if stick(1)<>6 and o>0 then o=o-1
 830 if zx=0 then xx=xx-1
 840 if zx=1 then xx=xx+1
 850 if xx>511 then xx=0
 860 if xx<0   then xx=511
 870 if x<37 then x=37
 880 if x>188 then x=188
 890 endwhile
 900 /* ----- かべ 1 -----------------------------------------
 910 func k1():if z1=7 and x>r1-25 and x<r1+5  then ga()
```


★近くの店では少女マンガ類の近くにベーマガが置いてある。買うとき，はずかしいから影さんの力でどうにかして。(北海道・メガドラにもドラスピを16才)……【影：なーんだ簡単じゃん。ベーマガといっしょに少女マンガも買えばいいのさっ！】

```
 920 if z1=0 then r1=rand() mod 185:r1=r1+35:sp_move(1,r1,111,1)
 930 if z1=1 then sp_off(1)    :a=0:for i=1  to 2 :a=a-10:sp_move(i,r1,125+a,i)
:next
 940 if z1=2 then sp_off(1 ,2) :a=0:for i=7  to 9 :a=a-11:sp_move(i,r1,131+a,i)
:next
 950 if z1=3 then sp_off(7 ,9 ):a=0:for i=7  to 10:a=a-12:sp_move(i,r1,139+a,i)
:next
 960 if z1=4 then sp_off(7 ,10):a=0:for i=26 to 30:a=a-13:sp_move(i,r1,149+a,i)
:next
 970 if z1=5 then sp_off(26,30):a=0:for i=26 to 31:a=a-14:sp_move(i,r1,161+a,i)
:next
 980 if z1=6 then sp_off(26,31):a=0:for i=51 to 57:a=a-15:sp_move(i,r1,175+a,i)
:next
 990 if z1=7 then sp_off(51,57):a=0:for i=51 to 58:a=a-16:sp_move(i,r1,193+a,i)
:next
 1000 if z1=8 then sp_off(51,58):z1=-s1:li():sc=sc+10:goto 730
 1010 endfunc
 1020 /* ----- かべ 2 ----------------------------------------
 1030 func k2():if z2=7 and x>r2-25 and x<r2+5  then ga()
 1040 if z2=0 then r2=rand() mod 185:r2=r2+35:sp_move(3,r2,111,3)
 1050 if z2=1 then sp_off(3)    :a=0:for i=3  to 4 :a=a-10:sp_move(i,r2,125+a,i)
:next
 1060 if z2=2 then sp_off(3 ,4) :a=0:for i=11 to 13:a=a-11:sp_move(i,r2,131+a,i)
:next
 1070 if z2=3 then sp_off(11,13):a=0:for i=11 to 14:a=a-12:sp_move(i,r2,139+a,i)
:next
 1080 if z2=4 then sp_off(11,14):a=0:for i=32 to 36:a=a-13:sp_move(i,r2,149+a,i)
:next
 1090 if z2=5 then sp_off(32,36):a=0:for i=32 to 37:a=a-14:sp_move(i,r2,161+a,i)
:next
 1100 if z2=6 then sp_off(32,37):a=0:for i=59 to 65:a=a-15:sp_move(i,r2,175+a,i)
:next
 1110 if z2=7 then sp_off(59,66):a=0:for i=59 to 66:a=a-16:sp_move(i,r2,193+a,i)
:next
 1120 if z2=8 then sp_off(59,66):z2=-s2
 1130 endfunc
 1140 /* ----- かべ 3 ----------------------------------------
 1150 func k3():if z3=7 and x>r3-25 and x<r3+5  then ga()
 1160 if z3=0 then r3=rand() mod 185:r3=r3+35:sp_move(5,r3,111,5)
 1170 if z3=1 then sp_off(5)    :a=0:for i=5  to 6 :a=a-10:sp_move(i,r3,125+a,i)
:next
 1180 if z3=2 then sp_off(5 ,6) :a=0:for i=15 to 17:a=a-11:sp_move(i,r3,131+a,i)
:next
 1190 if z3=3 then sp_off(15,18):a=0:for i=15 to 18:a=a-12:sp_move(i,r3,139+a,i)
:next
 1200 if z3=4 then sp_off(15,19):a=0:for i=38 to 42:a=a-13:sp_move(i,r3,149+a,i)
:next
 1210 if z3=5 then sp_off(38,42):a=0:for i=38 to 43:a=a-14:sp_move(i,r3,161+a,i)
:next
 1220 if z3=6 then sp_off(38,43):a=0:for i=67 to 73:a=a-15:sp_move(i,r3,175+a,i)
:next
 1230 if z3=7 then sp_off(67,73):a=0:for i=67 to 74:a=a-16:sp_move(i,r3,193+a,i)
:next
 1240 if z3=8 then sp_off(67,74):z3=-s3
 1250 endfunc
 1260 /* ----- S T A R T ------------------------------------
 1270 func st():x=106:o=0:sp_move(126,x,164,126):sp_move(127,x+16,164,127)
 1280 a=0:for i=0 to 100:a=a+1:if a>2 then a=0
 1290 color a:locate 9,7:print"<<< START >>>":next
 1300 locate 9,7:print"             ":zz=0:endfunc
 1310 /* ----- G A M E  O V E R ------------------------------
 1320 func ga():home(0,0,0):m_stop():m_play(6,7):xa=x:for i=0 to 25:x=x-1:xa=xa+
1
 1330 sp_move(126,x,164,126):if x<15 then x=15
 1340 sp_move(127,xa+16,164,127):if xa>210 then xa=210
 1350 next:sp_on(126,127):apage(0):for i=0 to 3
 1360 symbol(70+i,60,"GAME OVER",2,3,0,50+i,0):next:for i=0 to 5000:next:ti():en
dfunc
 1370 func li():sp_move(79+l,70+xl,221,79+l):l=l+1:xl=xl+7
 1380 if l=15 then b2():cr()
 1390 endfunc
 1400 func cr():zz=0:apage(0):home(0,0,0):for i=0 to 3
 1410 symbol(64+i,60,"STAGECLEAR",2,3,0,50+i,0):next
 1420 for i=0 to 17000:next:contrast(0):goto 510:endfunc
 1430 /* ----- タイトル ----------------------------------------
 1440 func ti():contrast(0):for i=0 to 1:apage(i):home(i,0,0):wipe():next
 1450 cls:sp_off():s=0:sc=0:zz=0:for i=0 to 25:fill(0,27+i*7,255,i*7+37,i):next
 1460 color 5:locate 6,4:print"<<< MENTAL POWER >>>"
 1470 color 6:locate 8,8 :print"PUSH STRIG 1 KEY":contrast(15)
 1480 color 7:locate 1,11:print"1990 8/1 by HIDEYUKI TAKAHASHI"
 1490 while 1:if strig(1)=1 then contrast(0):wipe():cls:goto 510
 1500 endwhile:endfunc
 1510 /* ----- B G M ------------------------------------------
 1520 func b1():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
 1530 m_trk(1,"o4l4@12v12q8"):m_trk(2,"o4l4@10v12q8"):m_trk(3,"o4l4@4v15q8")
 1540 m_trk(4,"o3l4@8 v15q8"):m_trk(5,"o3l4@8 v15q8")
 1550 m_trk(1,"crcrcr<c2>rl8|:200ebebebebdadadadaebebebebdadadadacgcgc")
 1560 m_trk(1,"gcgdadadadacgcgcgcgdadadada:|")
 1570 m_trk(2,"crcrcr<c2>rl4|:200rcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrc8c16c16rcrcrc")
 1580 m_trk(2,"c8c16c16c8c16c16:|")
 1590 m_trk(3,"crcrcr<c2>rl8|:200edeagf+geedeagf+geedeagf+geedebgaf+g<")
 1600 m_trk(3,"edeagf+geedcaf+ge>edeagf+geaeb<c>ga<ed:|")
 1610 m_trk(4,"crcrcr<c2>rl8|:200e4ee4ee4d4dd4dd4e4ee4ee4f+4f+4e4d4e4e")
 1620 m_trk(4,"e4ee4d4dd4dd4e4ee4ee4f+4f+4g4a4:|")
 1630 m_trk(5,"crcrcr<c2>rl8|:200g1f+1g1a2g4f+4g1f+1g1a2b4<c4:|")
 1640 m_trk(6,"v15q8@10o4l16|:10e:|"):m_trk(7,"v15q8@10o4l16|:10c:|")
 1650 m_trk(8,"v15l30q8o7@29aaa")
 1660 m_tempo(187):m_play(1,2,3,4,5):endfunc
 1670 func b2():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
 1680 m_trk(1,"q8o4@38v15l16aaraararbbrbbrbra4g8f8e2   ")
 1690 m_trk(2,"q8o4@38v15l16ffrffrfrggrggrgrf4e8d8c2   ")
 1700 m_trk(3,"q1o1@45v15l16ccrccrcrccrccrcrc4c8c8crccc")
 1710 m_trk(4,"q7o3@10v12l16aaaaaaabbbbbbbaaaaaaaag4 ")
 1720 m_play():m_tempo(120):endfunc
```


★11月号の船川　真君に一言，牧野アンナと言えば，ザイダーの人や，ハイドライド・スペシャルの人は今……？（茨城県笠間市・宇都木らんま17才）……【影：そういえばミス優子なんていうのもあったなぁ。今度つぐ美ちゃんをミスギャラガ'88として……。】



X68000用

もぐったり，しずんだりするゲーム!?

UP AND DOWN（アップ アンド ダウン）

永井　崇博

◆内　容

海底で潜水艦を動かし，お金を取ります。

◆使いかた，遊びかた

RUNさせたらレベルを入れます（まずは1から）。つぎにゲームをはじめます。

《第1表》画面説明

"O"	鉄球
"$"	お金。
"*"	イガイガ
"o"	潜水艦(鉄球無し)
"0"	潜水艦(鉄球有り)

潜水艦は，水より軽いので浮きます。しかし，上にたくさんある鉄球を取ると沈みます（鉄球を捨てると，また浮きます）。

◆操作方法

ジョイスティックの左右で，潜水艦の左右移動。ボタンで，鉄球を捨てます。

アイデアとプログラムは楽でした。しかし，ここまで短くするのは苦労しました。また，これは番外編です。よってNo3ではありません。

《第2表》変 数 表

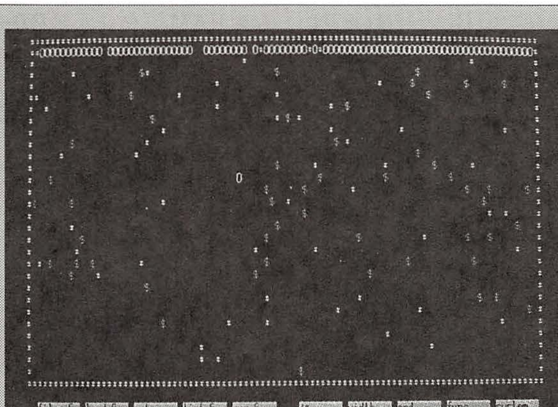
X,Y…潜水艦の座標
O….鉄球の有無（1は有，0は無）
X,Y,Oは雑用にも使用

◆最後に

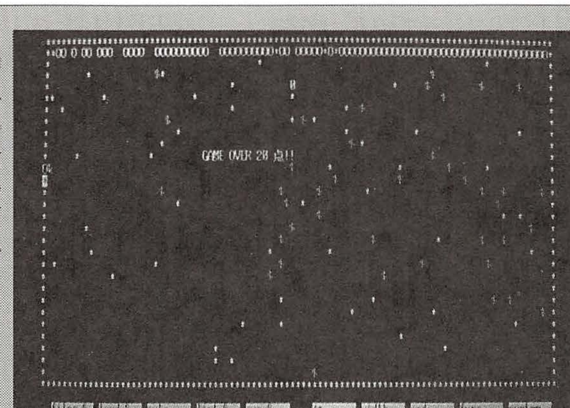
このゲームは，文字ばかりで，みためは，他のX68000用のゲームにおとるかもしれませんが，ゲームの本質は，他のゲームに決して負けてはいないので，よくみてやってください。

ところで，月に1本ぐらいは，絶対に，送っていきたいと思いますので，これからもよろしくお願いします。

★　★



◀《写真1》水中の金をかきあつめろ！下の針に当たる前に重りを切りはなそう



◀《写真2》針に当たるとゲーム・オーバー。それにしても，取った金で重くならないのかなあ

UP AND DOWNのプログラム・リスト

```
    1 width 96:int T,O,E,F,W,Z,X=12,Y=12,S,I,J,L:str D(94,29),H="*",U="O",Q:inpu
t"LEVEL(1-100)";L:for J=0 to 94:D(J,0)=H:D(J,29)=H:P(5,J,0,H):P(5,J,29,H):next
    2 for J=0 to 29:D(0,J)=H:D(94,J)=H:P(5,0,J,H):P(5,94,J,H):next:str K="$"
    3 for I=0 to 92:P(7,I+1,1,U):D(I+1,1)=U:next:for I=0 to 59:W=rnd()*92+1:Z=rn
d()*27+1:S=rnd()*92+1:J=rnd()*26+3:P(5,W,Z,H):D(W,Z)=H:P(6,S,J,K):D(S,J)=K:next
    4 for I=0 to 4:for J=0 to 4:P(1,I+10,J+10," "):D(I+10,J+10)="":next:next
    5 for I=0 to 300-L*3:next:W=X:Z=Y:S=stick(1):E=X:F=Y:E=E+(S=4)-(S=6):F=F+(O=
0)*2+1:Q=D(E,F):if Q="" then{X=E:Y=F}/*短いのに、面白い！！（移植大歓迎！！）
    6 if Q=K then{beep:P(1,E,F," "):D(E,F)="":T=T+1:X=E:Y=F}
    7 if Q=H then{P(7,E,F,H):P(7,30,10,"GAME OVER"):print T;:print"点!!":end}
    8 if Q=U then{D(E,F)="":O=1:X=E:Y=F}:if strig(1)<>0 then{O=0}
    9 P(7,W,Z," "):locate X,Y:if O=0 then{print U}else{print"0"}:goto 5
   10 func P(C,A,B,M;str):color C:locate A,B:print M;:endfunc
```


★もしや影さんの先祖は，まっくろくろすけでは……？（静岡市・小田巻保至17才）……【影：ああ，あのヤシの木に登ってたら下のトラが回っているうちにバターかなにかになってしまう，アレだな。つぐ美：ああ，「ウラウラベッカンコー」っていう。】



PB-100＋増設RAM用
ギャンブルは男のロマンなのだ
コインゲーム

エントリー・コード　PB-①

高橋　敏一

ストーリー

きみは遊びすぎてお金が10円になってしまった。なのでお金をかせがなければならなかった。

あそびかた

ドッグレース（スタート方法S＋0）

RUNすると，倍率表がでてきます。左から１の犬，２の犬…となっています。しばらくすると，もち金がでてきて「KAKEKIN？」でかけ金を聞いてきます。そしたら，かけ金を入力してください。そのあとに何番の犬にかけるかを聞いてくるので，１～４の当たり（１位）そうな犬を数字で入力してください。そうすると，ゲーム・スタートです。

左の数字が１の犬になっていて，数字の大きさは進んだ距離をあらわしています。25でゴールです。当たれば「You win」，はずれると「You lose」とでます。そしてまた倍率表がでてきます。そしたら，前と同じようにPLAYしてください。

スロットマシーン（スタート方法S＋2）

RUNすると，「KAKEKIN？」でかけ金を入力するとゲーム・スタートです。なにか好きなキー（EXEキーなどを除く）で左から一つずつ止めていきます。３回押すと三つとも止まります（あたりまえか）。そして２目ぞろいだと４倍，３目ぞろいだと64倍，７の３目ぞろいだと256倍になってかけ金がかえってきます。

ブラックジャック（スタート方法S＋4）

RUNするとKAKEKIN？でかけ金を入力するとゲーム・スタートです。

そうすると「6K 2」などのようにでてきます。これは，２を引いて合計６になったということです。しばらくすると「CONT. OR NO？」で，やめるかもう一度引くかを聞いてきます（最初の２回は聞いてこない）。やめるときはN，つぎにいくときはCです。

そうして，21点にしてください。21点ぴったりだとBJ（ブラックジャック）です。「You BJ」であなたのブラックジャック，「OYA BJ」で親のBJです。ピッタリでないとき（親，あなたともに）は，合計が大きいほうが勝ちです。ただし，22以上はブタで負けです。なおA（エース）は11にも１にもなります（自動的にやってくれる）。

親のBJは，－かけ金×４。あなたのBJは，かけ金×４。親の勝ちは，－かけ金。あなたの勝ちは，かけ金×２です。

銀行（スタート方法S＋3）

お金のセーブ，ロードができます。「Money N/S/L？」と聞いてくるので，ニューゲームのときはNを，セーブのときはS，ロードのときはLを入力してください。SとLのときは，「No.」を聞いてくるのでNo.を入力してください。ロードすると，そのNo.のところは０になるので注意してください。Sのときは書き込むところが０でないとセーブできません。

No.の最大数はダイレクト「DEFM○」と入力すれば，その分だけ使えるようになります。最大４です。

共通サブ・ルーチン

Ｐ８はお金を入力するところです。なお，$\frac{1}{50}$の確率でインフレがおきます。インフレになるともち金が0.6になります。

変数のＭはかけ金，Ｚはもち金，Z(1)～Z(4)が銀行です。

入力方法

CLEARA EXE DEFM４ EXE と入力してからプログラムを入力してください。

最後に

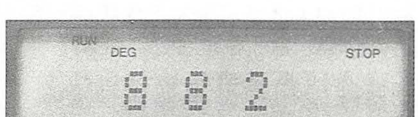
このゲームは学校でかなりの人気があったので銀行をつけました。ゲームの名前はうちの学校のしゃれえ君がつけてくれました。なおRAMがない人はＰ０＋Ｐ１＋Ｐ８＋Ｐ９でドッグレース，Ｐ２＋Ｐ８＋Ｐ９でスロットマシーンができます。お金はダイレクト・モードでＺ＝10と入力してください。高萩の加藤博之君，広島の四方実君，元気でやってるか～？

参考にした本

・ベーマガ？月号のBASIC講座
・ポケコンに付属の本の「パソコン必勝法」（技術評論社）



▲《写真１》いけー，１番ラッシー／そのままぶっちぎれい!!（ドッグレース）



▲《写真２》ねらえ／パツ777!!うーんなかなかでないもんだな，これが（スロットマシーン）



▲《写真３》10だ／やったぜブラックジャック完成ー／（ブラックジャック）

★「PC-98DO⁺」がでた。つぎはやっぱり「PC-98turbo R」かな？（滋賀県野洲郡・マンドリル16才）……【K村：なにィ，turbo R／オレにまかせろ／影：しまったぁ，こーゆーときは「K村さん，移植してください／」ってハガキがきてますよ。K村：しっ思案中／】

```
P0
  1 PRINT "Dos Race
    ";: GOSUB #9
 10 PRINT CSR2;: FO
    R S=0 TO 3:A(S)
    = INT( RAN#*8)+
    2: PRINT A(S);:
     NEXT S
 15 GOSUB #9:E=0:F=
    0:G=0:H=0:T=1:
    GOSUB #8
 20 X=Z: INPUT "Dog
    ",U:U=U-1:Y=A(U
    ): IF U≥4 THEN
    20
 45 GOSUB #1
 50 FOR S=0 TO 3
 60 IF INT( RAN#*10
    )≥A(S);E(S)=E(S
    )+1
 70 GOSUB #1: IF IN
    T( RAN#*5)=2;E(
    S)=E(S)+1
 75 E(S)=E(S)+1: IF
     E(S)≥25;E(S)=2
    5: IF A(S)≤10;A
    (S)=T+20:T=T+1
 90 NEXT S: GOSUB #
    1: IF T≤4 THEN
    50
100 GOSUB #9: IF A(
    U)=21;Z=Z+M*Y
110 IF A(U)≠21;Z=Z-
    M
120 IF Z>X; PRINT "
    You win.";: GOS
    UB #9
130 IF Z<X; PRINT "
    You lose.";: GO
    SUB #9
140 GOTO 10

P1
 10 PRINT CSR0;E;F;
    G;H;: RETURN

P2
  2 PRINT "Slot mac
    hine";: GOSUB #
    9
 10 Q=0: GOSUB #8
 35 IF KEY≠"";Q=Q+1
 36 IF Q<3;C= INT(
    RAN#*10)
 37 IF Q<2;B= INT(
    RAN#*10)
 38 IF Q<1;A= INT(
    RAN#*10)
 39 IF Q=3 THEN 70
 40 PRINT CSR2;A;B;
    C;: GOTO 35
 70 E=Z:J=1: GOSUB
    #9: IF A=B;J=J*
    4
 80 IF A=C;J=J*4
 90 IF B=C;J=J*4
 95 IF A=B; IF B=C;
     IF B=7;J=J*4:
    PRINT CSR3;"* *
     *";: GOSUB #9
 98 IF J=1;J=-1
100 Z=Z+M*J: IF E>Z
    ; PRINT "You lo
    se.";: GOSUB #9
110 IF E<Z; PRINT "
    You win.";: GOS
    UB #9
120 GOTO 10

P3
  5 PRINT "PB-100 B
    ANK";: GOSUB #9
 10 INPUT "Money N/
    S/L",$
 15 PRINT : IF $="N
    ";Z=10: END
 20 INPUT "No.",N:
    IF $="L";Z=Z(N)
    :Z(N)=0: END
 30 IF $="S"; IF Z(
    N)=0;Z(N)=Z:Z=0
    : END
 40 PRINT "Not save
    ";

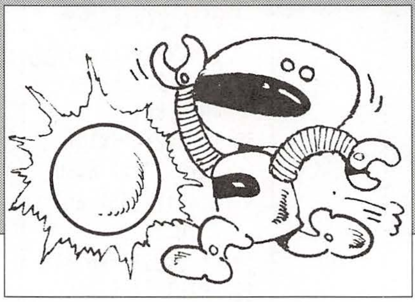
P4
 10 PRINT "BL.JACK"
    ;: GOSUB #9
 20 GOSUB #8
 30 H=0:I=0:E=0:F=0
    :V=0:Q=0:R=0:U=
    M*4:W=M*2:P=0
 40 C= INT( RAN#*13
    )+1: IF C>9;C=1
    0
 41 IF V=1; IF R=1
    THEN 57
 42 IF I>21;R=1
 43 IF V=1; IF P≥2;
     INPUT "CONT.OR
     NO",$: IF $="N
    ";R=1: GOTO 58
 45 IF V=0; IF H>16
    ;Q=1: GOTO 58
 48 IF C=1;E(V)=E(V
    )+1:C=11
 50 H(V)=H(V)+C: IF
     H(V)>21; IF E(
    V))0;E(V)=E(V)-
    1:H(V)=H(V)-10
 57 IF Q=1; IF R=1
    THEN 80
 58 IF H=21; PRINT
    "OYA BJ";: GOSU
    B #9:Z=Z-U: GOT
    O 20
 59 IF I≠21 THEN 61
 60 PRINT I;"K ";C;
    : GOSUB #9: PRI
    NT "You BJ";: G
    OSUB #9:Z=Z+U:
    GOTO 20
 61 IF V=0;V=1: GOT
    O 40
 70 V=0:P=P+1: IF R
    ≠0 THEN 40
 72 IF C=11; PRINT
    I;"K A";: GOSUB
     #9: GOTO 40
 73 PRINT I;"K ";C;
    : GOSUB #9: GOT
    O 40
 80 PRINT "OYA";H;"
    You";I;: GOSUB
    #9
 95 IF H>21;H=0
 96 IF I>21;I=0
 99 IF H=I; PRINT "
    HIKIWAKE";: GOS
    UB #9: GOTO 20
140 IF H>I; PRINT "
    OYA win.";: GOS
    UB #9:Z=Z-M: GO
    TO 20
150 PRINT "You win.
    ";: GOSUB #9:Z=
    Z+W: GOTO 20

P8
 10 IF INT( RAN#*50
    )=1;Z=Z*0.6: PR
    INT "Inflation.
    ..";: GOSUB #9
 15 IF Z≤0; PRINT "
    No Money";: END

 20 PRINT "Money";Z
    ;: GOSUB #9: IN
    PUT "KAKEKIN",M
 30 IF M>Z THEN 20
 40 IF M<0 THEN 20
 50 RETURN

P9
 10 FOR S=1 TO 200:
     NEXT S: PRINT
    : RETURN
```

★大きめの電気店に行き，ミニコンポが置いてあるコーナーへと向かい，タイマーを５分後位にセットし音量を最大にする。あとは少し離れた場所で待ち，店内がさわぎだすのを確認して，その場を去る。(東京都東久留米市・**松尾二郎14才**)……**【影：おいおい。】**



PC-E500用

動くボールにさわるとイタイのだ

ATTACK BALL（アタック ボール）

エントリー・コード E5-①

町野 稔

遊びかた

4と6で右左に，8でジャンプで，はじめまん中にあるボールに体当たりして相手にぶつければ相手の体力が減り，失敗すると自分のほうにボールが跳ねかえって，当たると自分の体力が減るというものです。

よーするに相手の体力をなくせばみごとクリアということです（その反対はもちろんゲーム・オーバー）。

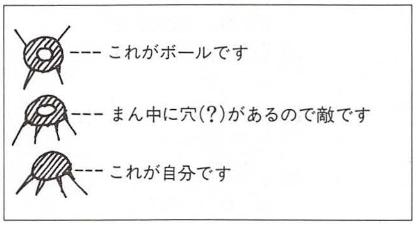
しかし，ボールが当たっても勢いが小さければなにもなりません。

《第1表》変数表

変数	用途
BP	BEEP用
A$(0～3)	キャラクター用
C$	体力に使う
BX,BY	ボールの場所
XX,YY	ボールの移動量
N	ボール用
R	ラウンド
BAL	ボールにさわった数
X,Y	自分の場所
A,Z	自分の移動量
TX,TY	敵の場所
B,C	敵の移動量
L,TL	自分の体力
I,M	雑用
S	INKEY＄用
LL	体力の関係
Q,W	BEEP用

ボールの性質

1回ボールを飛ばすと，勢いが少しずつ小さくなっていきます。壁に当たると，そのままの勢いで跳ねかえります（やればわかる）。第2図を見ると画面の説明があります。キャラクターがよくわからんという人は第1図を見れば多分，わかると思います。



《第1図》キャラクター

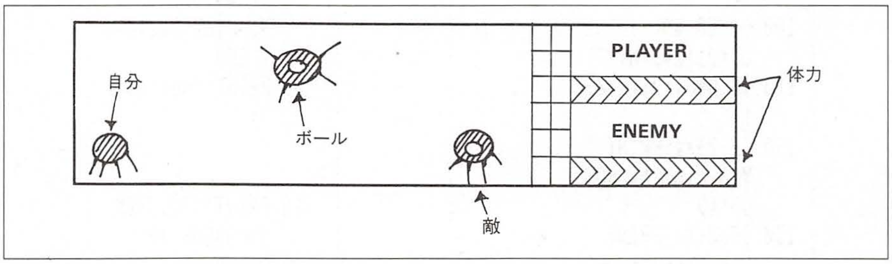
最後に

書き忘れましたがボールに当たると，そのボールの飛ぶ方向の勢いと反対方向に飛ばされます。

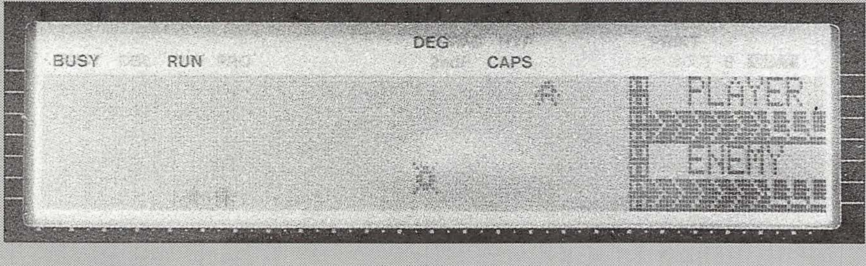
メインはまったくIFを使っていません。苦労しました。

●参考

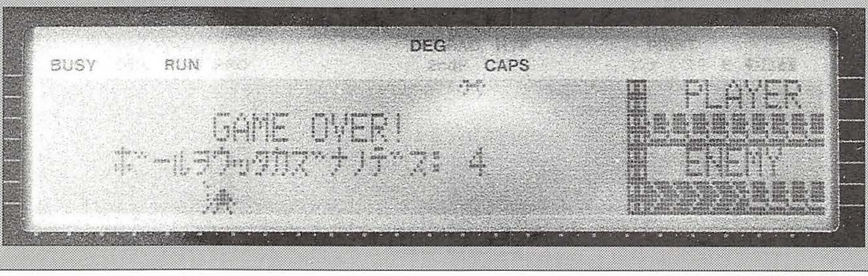
1988年10月137ページMSX／MSX2用「ROLLING BALL」



《第2図》画面の説明



◀《写真1》それっ！体当たりでボールを相手にぶつけろ！動いてるボールに当たると痛いのなんの



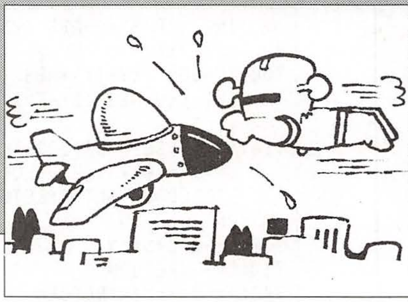
▶《写真2》ガーン!!コンピュータにボロ負けとは……。私も落ちたもんだ(影)

★影さんっ！お願いですから編集長をめいいっぱいいじめちゃってください！（島根県松江市・影つぐ美くん15才）……【影：よっしゃ!! この私にまっかせなさい。編集長をああしてこうして……。編集長：ずいぶんと仕事に力がはいっているじゃないか。影くん。】

ATTACK BALLのプログラム・リスト

```
10:'ｼｮｷﾅﾉﾃﾞｽ
20:CLS :CLEAR :DIM A$(3)
30:INPUT "BEEP ON (Y=1/N=0):";BP:IF BP<0 OR BP>1 THEN 30 ELSE CLS
40:FOR I=1 TO 9:C$=C$+CHR$ &87:NEXT
50:RESTORE :FOR I=0TO 3:READ A$(I):NEXT
60:BX=0:BY=7:XX=8:YY=8:N=0.5:R=1:BAL=0
70:GOSUB 960:LOCATE 32,0:PRINT "ｱﾀｯｸ":LOCATE 32,1:PRINT "ﾎﾞｰﾙ"
80:LOCATE 32,2:PRINT "by ﾏﾁﾉ":LOCATE 32,3:PRINT "H2.9.12"
90:'ﾀｲﾄﾙﾅﾉﾃﾞｽ
100:LOCATE 9,1:PRINT "ATTACK BALL":LOCATE 9,2:PRINT "HIT ANY KEY"
110:IF INKEY$ THEN 200
120:GOSUB 140:XX=XX+SGN XX*N:YY=YY+SGN YY*(N/2):GOTO 100
130:'BALL ﾉｲﾄﾞｳﾅﾉﾃﾞｽ
140:GCURSOR (BX,BY):GPRINT A$(0)
150:BX=BX+XX:BY=BY+YY:XX=XX-SGN XX*N:YY=YY-SGN YY*(N/2)
160:ON -(BX<0 OR BX>171)GOSUB 780
170:ON -(BY<7 OR BY>31)GOSUB 790
180:GCURSOR (BX,BY):GPRINT A$(1):RETURN
190:'MAIN ﾅﾉﾃﾞｽ
200:CLS :XX=0:YY=0:BX=87:BY=16
210:X=20:Y=31:TX=162:TY=31
220:L=9:TL=9:A=0:B=0:C=8:Z=8
230:GOSUB 960
240:LOCATE 33,0:PRINT "PLAYER":LOCATE 33,2:PRINT "ENEMY"
250:GOSUB *LIFE
260:LOCATE 9,1:PRINT "ROUND [";R;"]":LOCATE 9,2:PRINT "START!!"
270:FOR I=100 TO 50 STEP -0.5:BEEP BP,I,3:NEXT
280:FOR I=50 TO 100 STEP 0.5:BEEP BP,I,3:NEXT
290:LINE (54,7)-(126,23),R,BF:GOSUB 140
300:'ｳｺﾞｸﾝﾃﾞｽ
310:GCURSOR (X,Y):GPRINT A$(0)
320:S=VAL INKEY$ :A=A-SGN A:ON -(S=0)GOTO 360
330:A=A-(S=6)*3+(S=4)*3
340:A=A+(A>6)-(A<-6)
350:ON -(Z=8 AND S=8) GOSUB 760
360:X=X+A:ON -(Z=8) GOTO 380
370:Y=Y+Z:Z=Z+1
380:ON -(X<0 OR X>172)GOSUB 740
390:GCURSOR (X,Y):GPRINT A$(2)
400:'ﾃｷﾅﾝﾃﾞｽ
410:GCURSOR (TX,TY):GPRINT A$(0)
420:B=B+(SGN (1+BX-TX)*(1+R))*(1+(ABS XX>2)*2)
430:B=B+(B>5)-(B<-5):B=B-SGN B*((1.1+M)/2)
440:TX=TX+B
450:ON -(TX<0 OR TX>172)GOSUB 750
460:ON -(ABS (BY-TY)>8 AND ABS (BX-TX)<33 AND C=8 AND (ABS YY<2 OR ABS XX<2))GOSUB 730
470:ON -(ABS (BY-TY)<9 AND C=8 AND (ABS XX>2 OR ABS YY>2))GOSUB 730
480:ON -(C=8)GOTO 500
490:TY=TY+C:C=C+1
500:GCURSOR (TX,TY):GPRINT A$(3)
510:'ﾊﾝﾃｲﾅﾝﾃﾞｽ
520:ON -(ABS (BX-X)<9 AND ABS (BY-Y)<9)GOSUB 640
530:ON -(ABS (BX-TX)<9 AND ABS (BY-TY)<9)GOSUB 680
540:ON -(TL<1 OR L<1)GOTO 580
550:ON -(INT XX<>0 OR INT YY<>0)GOSUB 140
560:GOTO 310
570:'ﾄﾞｯﾁｶﾉ ﾀｲﾘｮｸｶﾞﾅｸﾅｯﾀﾉﾃﾞｽ
580:IF L<1 LOCATE 9,1:PRINT "GAME OVER!":LOCATE 4,2:PRINT "ﾎﾞｰﾙｦｳｯﾀｶｽﾞﾅﾉﾃﾞｽ:";BAL:GOSUB *OVER:FOR I=0 TO 1000:NEXT :CLS :GOTO 60
590:LOCATE 9,1:PRINT "ROUND CLEAR":GOSUB *CLEA:FOR I=0TO 1500:NEXT
600:R=R+1:IF R<6 THEN 200
610:LOCATE 9,2:PRINT "ALL CLEAR"
620:FOR I=255 TO 0 STEP -2:BEEP 1,I,5:NEXT :M=M+0.1:R=1:GOTO 200
630:'ｱﾀｯﾀﾝﾃﾞｽ
640:LL=L:L=L+(ABS XX>2 OR ABS YY>2)
650:XX=SGN (BX-X)*ABS (INT ((A/3)+9-ABS (BX-X))*3)
660:YY=SGN (BY-Y)*ABS (INT ((8-ABS (BY-Y))*1.5))
670:BAL=BAL-(LL=L):A=-XX:BEEP BP,222+(LL=L)*100,3:ON -(LL<>L)GOSUB *LIFE:RETURN
680:LL=TL:TL=TL+(ABS XX>2 OR ABS YY>2)
690:XX=SGN (BX-TX)*ABS (INT ((B/3)+9-ABS (BX-TX))*3)
700:YY=SGN (BY-TY)*ABS (INT ((8-ABS (BY-TY))*1.5))
710:B=-XX:BEEP BP,222+(LL=TL)*100,3:ON -(LL<>TL)GOSUB *LIFE:RETURN
720:'ｲｰﾛｲﾛﾅﾝﾃﾞｽ
730:C=-7:RETURN
740:A=-A:X=X+A:RETURN
750:B=-B:TX=TX+B:RETURN
760:Z=-7:RETURN
770:'ﾎﾞｰﾙﾉｼｮﾘﾅﾝﾃﾞｽ
780:XX=-XX:BX=BX+XX:RETURN
790:YY=-YY:BY=BY+YY:RETURN
800:'BEEP ｾｯﾃｲﾅﾉﾃﾞｽ
810:*OVER RESTORE 1010:GOSUB 840:RETURN
820:*CLEA RESTORE 1030:GOSUB 840:RETURN
830:'ｵﾄﾃﾞﾀﾞｽﾝﾃﾞｽ
840:READ Q:ON -(Q=-1)GOTO 870
850:ON -(Q=0)GOTO 880
860:READ W:BEEP BP,Q,W:GOTO 840
870:READ W:FOR I=0TO W:NEXT :GOTO 840
880:RETURN
890:'ﾀｲﾘｮｸﾋｮｳｼﾞﾅﾉﾃﾞｽ
900:*LIFE
910:POKE &BFCA1,&FF
920:LOCATE 31,1:PRINT MID$ (LEFT$ (">>>>>>>>>",L)+C$,1,9)
930:LOCATE 31,3:PRINT MID$ (LEFT$ (">>>>>>>>>",TL)+C$,1,9):POKE &BFCA1,&BF
940:RETURN
950:'ｶﾍﾞ? ﾅﾉﾃﾞｽ
960:FOR I=0 TO 2 STEP 2:LINE (180+I,0)-(183+I,31),&9FF9,BF:NEXT :RETURN
970:'ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ﾅｰﾉﾃﾞｽﾏｰﾁｶﾞｴﾃﾊｲｹﾅｲﾉﾃﾞｽ
980:DATA 0000000000000000,815A3C66663C5A81
990:DATA 2090783C3C789020,2090782C2C789020
1000:'SOUND DATA ﾏｰﾁｶﾞｴﾅｲﾖｳﾆﾅﾉﾃﾞｽ
1010:DATA 59,136,59,136,59,136,50,305,50,152,46,161,59,136,50,457
1020:DATA 69,362,86,305,100,90,100,90,80,216,80,108,50,152,69,121,59,1084,0
1030:DATA 32,378,32,189,32,189,26,213,32,189,26,213,21,474,21,237,26,425
1040:DATA 32,378,42,160,21,237,18,509,18,255,18,255,26,213,26,213
1050:DATA 18,255,14,1130,-1,123,32,757,0
```


★ベーマガを読む手順①TRPG②BM特選プログラム集③イラストを全部④ゲーム・ランキング⑤ofコーナーをはじめから最後まで見直す。(京都市・**シムシティーほしい15才**)……**【つぐ美：**どうしてofコーナーからじゃないの？なんでなんで。ねえってばぁ。**】**



PC-E500用
夢の中でシューティング？
SP-X（エスピーエックス）

エントリー・コード　E5-②

森高　周作

はじめに

この作品は，BASICなのでただ打ち込めばいいのですが，入力前に必ず6Kバイト以上のマシン語領域を確保してください。リストの5行目のREMをとってRUNを一度してもいい。

でも一度RUNすれば5行目は消しましょう。

STORY

夏休み，お金がなくてゲーム・センターにいけないヨシオ君は，ボケーッとして，ベットに寝ていた。ふと目をあけると，目の前にしぶい飛行機が転がっているではないか！

ヨシオは，すぐさまSP-Xに乗り込んだ！

あそびかた

E500には，あまりないシューティングだーい。8と2で上下移動，スペース・キーでビーム発射だ！敵の攻撃と動きをよくよむのがコツだ！

なお，ボスが一つだけあります。はじめはひじょうにむずかしいですが，動きは，ほぼパターン化しているので，よーくねらって撃つべし！ダメージ制です。

ダメージを10以上うけるとゲーム・オーバーです。

プログラムについて

ムダをだいぶなくしたつもりですが，まだムダが多いと思われるかたは自分でなおしてください。

敵の種類を増やしたり，その他MVSCなど，簡単につけ加えられるようにプログラムしてますから，各自でつけたしてください。

キャラクター・コード&E0からキャラがおかしくなりますが，CTRL　+/－のキーを押すとなおります。

リナンバーで，行の増し分を1にしてRUNするとすこしは速くなります。

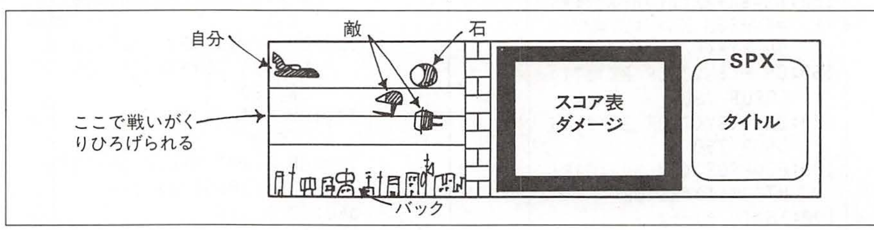
どうしてもボスが倒せないかたは40行のDTのあたいを10から19にしてください。

入力前にマシン語エリアを6KB以上とっておかないとLISTがおかしくなるので注意しましょう。

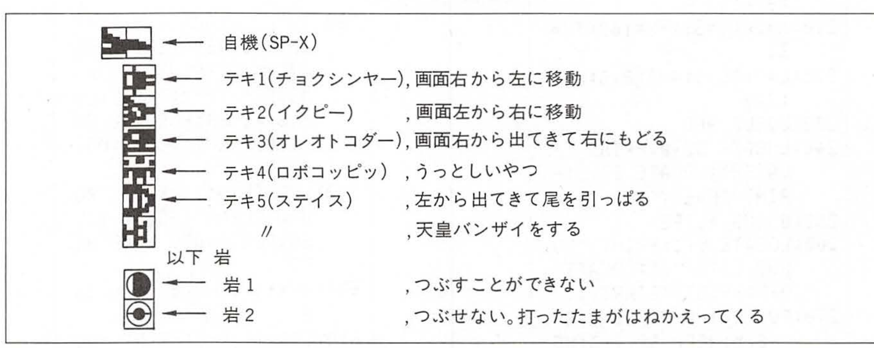
最後に

いままで，ベーマガに，TURBO RUN・AGOUKII・RADRANTE・Mr. ガンピーなど発表してきましたが，みなさんはそれぞれのプログラムをどう思っておられるのでしょうか？

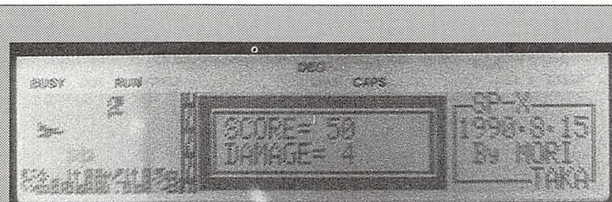
せめて，CHECKER FLAGぐらいはつけてほしいものだ。敵キャラは，第1図，第2図を見てください。



《第1図》画面構成



《第2図》キャラクターについて



◀《写真1》そりゃ！上下に動いて，やられる前にやるのだ！敵は後ろからもでてくるゾ



▶《写真2》あいやー，やられてしもうた。うーんロボットがライバルゥ！

★ピンポンパンポン！現在，みなさまがだしているこのコーナーは使われておりません。もう一度おたしかめのうえ，おだしください……!!(静岡県湖西市・N・SOFT14才)……【編集長：うおおお，また影くんが逃げおったかあ!!編：編集長，これは投稿です!!】

```
1:'ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｦ､ ﾆｭｳﾘｮｸﾏｴﾆ､ｶ
  ﾅﾗｽﾞｳｯﾃﾈ!!
5:'POKE &HBFE03,&H1A,&HF
  D,&H0B,&H00,&H1B,&H00:
  CALL &HFFFD8
9:' ｳｴﾉ POKE ﾌﾞﾝｦ､ｳﾁ､ｿｼﾃ
   RUN ｼﾏｼﾀｶ?
10:CLS :CLEAR :RANDOMIZE
20:DIM P(10),X6(27),X7(2
   6),X9(9),Y9(9)
30:X1=10:Y1=2:Y=2:X=1:X4
   =9:Y7=1:DA=0
40:DT=0:GH=2:HB=1:YB=1:V
   S=5000:PW=0
50:A=&HBF000:FOR I=1 TO
   126:READ B$
60:POKE A,VAL ("&H"+B$):
   A=A+1:NEXT
70:POKE &HBFC8D,&H00,&HF
   0,&H0B
80:M0$=CHR$ (&E1)+CHR$ (
   &80)+CHR$ (&F1)+CHR$
   (&F2)+CHR$ (&F3)+CHR$
   (&F4)
90:M1$=CHR$ (&E0)+CHR$ (
   &82)+CHR$ (&F3)+CHR$
   (&F4)+CHR$ (&83)
100:M$=M0$+M1$
110:FOR I=1 TO 26:READ X
    6(I):NEXT
120:FOR I=1 TO 13:READ X
    7(I):NEXT
130:GOSUB *TI1:GOSUB *TI
140:FOR I=0 TO 3
150:LOCATE 11,I:PRINT CH
    R$ (&EF):NEXT
160:GOSUB *SC:GOSUB *DA
170:'[[[**** MY *****]]]
180:K$=INKEY$
190:Y=Y+(K$="2")*(Y<2)-(
    K$="8")*(Y>0)
200:F=0:IF K$<>" " THEN
    230
210:BX=X*6+20:BY=Y*8+4
220: LINE (BX,BY)-(BX+10
    ,BY):BEEP 1,50,5:BEE
    P 1,100,8:LINE (BX,B
    Y)-(BX+10,BY),R:F=1
230: IF EX<>X OR EY<>Y T
    HEN LOCATE EX,EY:PRI
    NT " "
240:LOCATE X,Y:PRINT CHR
    $ (&E4)+CHR$ (&E5)
250:EX=X:EY=Y:Z=Z+1
260:M$= MID$ (M$,2,12)+M
    ID$ (M$,1,1)
270:LOCATE 0,3:PRINT M$;
    :GH=GH+0.02:IF GH>7
    THEN GH=7
280:P=P(1)+P(2)+P(3)+P(4
    )+P(5)+P(6)+P(7)
290:IF P<2 AND KU=0 THEN
     AW=INT RND (GH):P(A
    W)=1
300:IF FV<>1 THEN 340
310:CA=CA+1
320:LOCATE 0,1:PRINT MID
    $ ("      ｵﾚﾉ ｼｺﾞﾄｶﾞ
    ｵﾜｯﾀｾﾞ!! ｺﾚｶﾗﾀﾉｼｲﾋﾋﾞ
    ｶﾞ､ﾏｯﾃﾙｾﾞ!        <<<
    <YOUR BEST PLAYER!!!
    >>>>  <<< ｱﾅﾀｺｿｶﾞ HE
    RO ﾀﾞ!!!        THE EN
    D ",CA,11)
330:IF CA>108 THEN LOCAT
    E 1,Y:PRINT "    ":LO
    CATE 4,2:PRINT CHR$
    (&E4)+CHR$ (&E5):END
340:'[[[***** X1 ****]]]
350:IF P(1)=0 THEN 430
360:X1=X1-1 :IF X1<0 THE
    N X1=10:LOCATE 0,Y1:
    PRINT " ":Y1=INT (RN
    D 2):P(1)=0:GOTO 430
370:LOCATE X1,Y1:PRINT
    CHR$ (&E6)+" "
380:IF F=1 AND X1>X AND
    X1<X+5 AND Y1=Y THEN
     390 ELSE 410
390:BEEP 1,250,10:BEEP 1
    ,255,5
400:LOCATE X1,Y1:PRINT "
     ":X1=10:Y1=RND 2:P(
    1)=0:SC=SC+10:GOSUB
    *SC
410:IF X1=X AND Y1=Y THE
    N GOSUB *GUM
420:'[[[**** X2 *****]]]
430:IF P(2)=0 THEN 490
440:X2=X2-1:IF X2<0 THEN
     LOCATE 0,Y2:PRINT "
     ":Y2=2-RND 2:X2=10:
    P(2)=0:GOTO 490
450:LOCATE X2,Y2:PRINT C
    HR$ (&E9)+" "
460:IF X2=X AND Y2=Y THE
    N GOSUB *GUM
470:IF F=1 AND X2<6 AND
    Y2=Y THEN BEEP 1,250
    ,10:BEEP 1,8,20
480:'[[[***** X3 ****]]]
490:IF P(3)=0 THEN 570
500:X3=X3+1 :IF X3>9THEN
     X3=0:LOCATE 9,Y3:PR
    INT " ":Y3=Y3+1:P(3
    )=0:IF Y3>2 THEN Y3=
    0:GOTO 570 ELSE GOTO
     570
510:LOCATE X3,Y3:PRINT "
     "+ CHR$ (&E7)
520:IF F=1 AND X3>X AND
    X3<X+5 AND Y3=Y THEN
     530 ELSE 550
530:BEEP 1,250,10:BEEP 1
    ,255,5
540:LOCATE X3,Y3:PRINT "
     ":X3=0:Y3=Y3+1:P(3
    )=0:SC=SC+30:GOSUB *
    SC:IF Y3>2 THEN Y3=0
550:IF X3=X AND Y3=Y THE
    N GOSUB *GUM
560:'[[[**** X4 *****]]]
570:IF P(4)=0 THEN 680
580:RZ=RZ+1:IF RZ>=10 TH
    EN P(4)=0:LOCATE X4,
    Y4:PRINT " ":RZ=0:X4
    =10:Y4=RND (2):GOTO
    680
590:IF RZ<=5 THEN X4=X4-
    1 ELSE X4=X4+1
600:IF RZ=6 THEN LINE (X
    4*5,Y4*8+3)-(0,Y4*8+
    4),B:BEEP 1,250,20:L
    INE (X4*5,Y4*8+3)-(0
    ,Y4*8+4),R,B:IF Y=Y4
     THEN GOSUB *GUM
610:IF F=1 AND X4>X AND
    X4<X+5 AND Y4=Y THEN
     620 ELSE 640
620:BEEP 1,250,10:BEEP 1
    ,255,5
630:LOCATE X4,Y4:PRINT "
     ":X4=10:Y4=RND (2)
    :P(4)=0:RZ=0:SC=SC+1
    00:GOSUB *SC:GOTO 68
    0
640:IF X4=X AND Y4=Y THE
    N GOSUB *GUM
650:LOCATE EX4,EY4:PRINT
    " "
660:LOCATE X4,Y4:PRINT C
    HR$ (&E8):EX4=X4:EY4
    =Y4
670:'[[[**** X5 *****]]]
680:IF P(5)=0 THEN 760
690:IF X5<0 THEN LOCATE
    0,Y5:PRINT " ":Y5=2
    -RND 2:X5=9:P(5)=0:G
    OTO 760
700:LOCATE EX5,EY5:PRINT
     " ":EX5=X5:EY5=Y5
710:LOCATE X5,Y5:PRINT C
    HR$ (&E3)
720:IF X5=X AND Y5=Y THE
    N GOSUB *GUM
730:IF F=1 AND Y5=Y AND
    X5<6 THEN LINE (X5*6
    ,Y5*8+4)-(6,Y*8+4):B
    EEP 1,0,10:BEEP 1,12
    4,5:LINE (X5*6,Y5*8+
    4)-(6,Y*8+4),R:GOSUB
     *GUM
740:X5=X5-1
750:'[[[**** X6 ****]]]
760:IF P(6)=0 THEN 850
770:TZ=TZ+1:IF TZ>13 THE
    N P(6)=0:LOCATE 10,0
    :PRINT " ":TZ=0:GOTO
     850
780:LOCATE X6(TZ),X6(TZ+
    13):PRINT CHR$ (&EA)
790:LOCATE EX6,EY6:PRINT
     " ":EX6=X6(TZ):EY6=
    X6(TZ+13)
800:IF TZ=2 OR TZ=5 OR T
    Z=7 THEN LINE (EX6*5
    ,EY6*8+3)-(0,EY6*8+4
    ),&6969,B:BEEP 1,150
    ,20:LINE (EX6*5,EY6*
    8+3)-(0,EY6*8+4),R,B
    :IF Y=EY6 THEN GOSUB
     *GUM
810:IF F=1 AND X6(TZ)>X
    AND X6(TZ)<X+6 AND X
    6(TZ+13)=Y THEN 820
    ELSE 850
820:BEEP 1,250,10:BEEP 1
    ,255,5
830:LOCATE X6(TZ),X6(TZ+
    13):PRINT " ":TZ=0:
```

PC-E500

★影さん，僕の98はときどきメッセージの定義されていないERRORがでるのですが，どのように対処すればいいんですか？ちなみにエラーコードは２です。(茨城県牛久市・さすらいの士偶16才)……【影：とりあえずもう少し漢字を使おう‼】

```
    P(6)=0:SC=SC+200:GOS
    UB *SC:GOTO 850
840:'[[[**** X7 ****]]]
850:IF P(7)=0 THEN GOTO
    950
860:FZ=FZ+1:IF FZ>13 THE
    N P(7)=0:LOCATE 0,2:
    PRINT "   ":FZ=0:P(7
    )=0:Y7=1:GOTO 950
870:IF FZ<8 THEN LOCATE
    X7(FZ),Y7:PRINT "-"+
     CHR$ (&EB)
880:IF FZ>8 THEN Y7=2:LO
    CATE X7(FZ),Y7:PRINT
     CHR$ (&EC)+"  "
890:IF FZ=8 THEN LOCATE
    0,1:PRINT "
     "
900:IF FZ<8 AND F=1 AND
    Y=1 THEN BEEP 1,50,1
    0:BEEP 1,255,5:LOCAT
    E 0,1:PRINT "
      ":Y7=1:FZ=0:P(7)
    =0:SC=SC+230:GOSUB *
    SC:GOTO 950
910:IF F=1 AND FZ>8 AND
    Y=2  THEN BEEP 1,250
    ,10:BEEP 1,255,5:LOC
    ATE X7(FZ),2:PRINT "
      ":FZ=0:P(7)=0:Y7=1
    :SC=SC+400:GOSUB *SC
    :GOTO 950
920:IF FZ<8 AND Y=1 THEN
     GOSUB *GUM:LOCATE 1
     ,1:PRINT "--"
930:IF X=X7(FZ) AND Y7=Y
     THEN GOSUB *GUM
940:'[[[**** X8 ****]]]
950:IF P(8)=0 THEN 180
960:GF=GF+1:TH=TH+1 :IF
    GF>3 THEN BE=1:GF=0:
    HB=HB*-1:YB=YB+HB
970:IF TH>4 THEN TH=0 :B
    E=1
980:LOCATE 6,EYB:PRINT "
     "
990:PS=1:LOCATE 6,YB:PRI
    NT CHR$ (&ED)+CHR$ (
    &EE):EYB=YB
1000:IF BE=1 THEN FOR I=
     5 TO 0 STEP -1:LOCA
     TE I,YB:PRINT "=";:
     BEEP 1,200,5:NEXT :
     FOR I=5 TO 0 STEP -
     1:LOCATE I,YB:PRINT
      " ":NEXT
1010:IF BE=1 AND Y=YB TH
     EN DA=DA+2 :GOSUB *
     GUM
1020:IF F=1 AND BE=0 AND
      Y=YB THEN DT=DT+1
     :IF DT>20 THEN GOSU
     B *BOM:LOCATE 6,YB:
     PRINT "  ":PS=0:P(8
     )=0:FV=1
1030:BE=0:GOTO 180
1040:' [[[**** BOM ****]
     ]]
1050:*BOM:FOR I=1 TO 50:
     BEEP 1,230,20:ZX=RN
     D (66):ZY=RND (31):
     LINE (38,YB*8+4)-(Z
     X,ZY):BEEP 1,120,20
     :NEXT
1060:BEEP 1,255,300:PAUS
     E :Y=0
1070:FOR I=0 TO 2:LOCATE
      0,I:PRINT "
       ":NEXT :RETURN
1080:'[[[**** GUM ****]]
     ]
1090:*GUM:LOCATE X,Y:PRI
     NT CHR$ (&FB)+CHR$
     (&FC):BEEP 1,100,10
     :BEEP 1,200,20:LOCA
     TE X,Y:PRINT "  ":D
     A=DA+1:GOSUB *DA
1100:IF DA>10THEN GOSUB
     *END
1110:RETURN
1120:'[[[**** SC ****]]]
1130:*SC:LOCATE 20,1:PRI
     NT SC:IF PS=0 AND S
     C>VS THEN KU=1 ELSE
      1150
1140:FOR I=0 TO 7:P(I)=0
     :P(8)=1:NEXT :FOR I
     =0 TO 2 :LOCATE 0,I
     :PRINT "          "
     :NEXT : FOR I=255 T
     O 0 STEP -2:BEEP 1,
     I,20:NEXT :RETURN
1150:RETURN
1160:'[[[**** DAME ***]]]
1170:*DA:LOCATE 21,2:PRI
     NT DA:RETURN
1180:'[[[**** TI1 ****]]]
1190:*TI1:LINE (3,3)-(23
     5,28),B
1200:LOCATE 9,0:PRINT ">
     >>>  SP-X  <<<<<<
     "
1210:LOCATE 10,1:PRINT "
     V";CHR$ (&F0);"SOF
     T  ORIGINAL"
1220:LOCATE 4,2:PRINT "1
     990・8・15 (WE) || By
      S.Moritaka ":BEEP
     3,8,1000
1230:LOCATE 11,3:PRINT "
     PUSH [SPACE] KEY":B
     EEP 1,200,300
1240:K$=INKEY$ :IF K$="
     " THEN CLS :RETURN
     ELSE GOTO 1240
1250:'[[[** TITLE ***]]]
1260:*TI:LINE (73,1)-(17
     4,30),BF:LINE (80,7
     )-(167,24),R,BF:LIN
     E (78,5)-(170,26),R
     ,B
1270:LOCATE 14,1:PRINT "
     SCORE="
1280:LOCATE 14,2:PRINT "
     DAMAGE="
1290:LINE (178,4)-(235,2
     8),B
1300:LOCATE 31,0:PRINT "
     SP-X"
1310:LOCATE 30,1:PRINT "
     1990・8・15"
1320:LOCATE 35,3:PRINT "
     TAKA"
1330:LOCATE 31,2:PRINT "
     By MORI"
1340:RETURN
1350:'[[**GAME OVER**]]
1360:*END
1370:FOR I=0 TO 30
1380:XX=RND (40):YY=RND
     (31)
1390:LINE (10,Y*8)-(XX,Y
     Y):BEEP 1,RND (255)
     ,30
1400:NEXT
1410:LOCATE 1,1:PRINT "G
     AME OVER"
1420:BEEP 1,255,400:BEEP
      1,200,20:END
1430:'[[*** DATA ****]]]
     [[ CHR ]]
1440:DATA FF,55,FF,E4,9E
     ,E4
1450:DATA FE,AA,AA,FE,10
     ,F8
1460:DATA 10,00,D2,FF,D2
     ,00
1470:DATA 1C,2A,5D,5D,2A
     ,1C
1480:DATA 00,2E,2C,3C,38
     ,38
1490:DATA 18,18,18,10,10
     ,00
1500:DATA 1C,22,7F,3E,36
     ,14
1510:DATA A5,7E,2C,34,3C
     ,18
1520:DATA EC,52,52,7E,4E
     ,4E
1530:DATA 3C,42,66,7E,7E
     ,3C
1540:DATA 9A,C8,3B,FB,88
     ,1A
1550:DATA E7,FF,E7,FF,66
     ,18
1560:DATA 1C,08,7F,77,14
     ,3E
1570:DATA 5A,5A,42,66,5A
     ,3C
1580:DATA 34,2C,7E,3C,7E
     ,FF
1590:DATA FF,18,1F,F8,18
     ,FF
1600:DATA 01,7F,01,01,03
     ,00
1610:DATA E4,AA,FF,AA,E4
     ,00
1620:DATA F8,A8,F8,00,F0
     ,50
1630:DATA F0,BF,F0,02,FF
     ,E2
1640:DATA A0,E0,FF,55,FF
     ,00
1650:'[ X AND Y POINT ]
1660:DATA 10,9,8,7,6,5,4
     ,5,6,7,8,9,10
1670:DATA 0,0,0,1,1,1,2,
     2,2,2,2,1,0
1680:DATA 0,1,2,3,4,5,6,
     7,6,5,3,1,0
```


★影さんはいつもマスクとサングラスをしているけど素顔を知られたくない理由でもあるんですか。(兵庫県明石市・T・S16才)……影：今までかくしていたが，じつは私の正体は……。一同：ゴクリ。影：アンパンマンなのだぁ!!一同：さぁ仕事，仕事ぉ。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用



PUTはマシン語並に早いのだ

USR–PUT

(ユーザー・プット)

エントリー・コード P6-③ まおう

はじめに

P6で簡単に16×16ドット分のキャラクターをPUTできるようにしたプログラムです。

スクリーン・モード3でも4でも使えます。

プログラムについて

プログラムはつぎの三つにわかれています。

○**リスト1**:キャラクター定義のプログラム。最大64個のキャラクターを定義できます。
○**リスト2**:サンプル・プログラム。キャラクターをカーソル・キーで動かすだけです。
○**リスト3**:キャラクター・エディタ。USR-PUTで使うキャラクターをこれで作ってください。なお,改造はしないほうがいいでしょう(みゃーくんのHEX$-P6を使用)。

サンプルを動かしてみよう

リスト1,**リスト2**の順にセーブしてください(**リスト3**は関係ない)。

つぎに**リスト1**,**リスト2**の順にそれぞれロード,ランすると,画面中央に魔法使い(?)が表示されるので,カーソル・キーで動かしてください。

USR-PUTを使ってみよう

●キャラクター・データの作りかた

まず,**リスト3**を入力してください。RUNすると,スクリーン・モードを聞いてくるので,3か4を押してください。つぎに,キャラクター・データを読み込むかどうかを聞いてくるので,Yか Nを押してください(読み込みたいときは,830行以降のキャラクター・データを書き換えてから,RUNしてください)。

コマンドは,**第1表**を見てください。

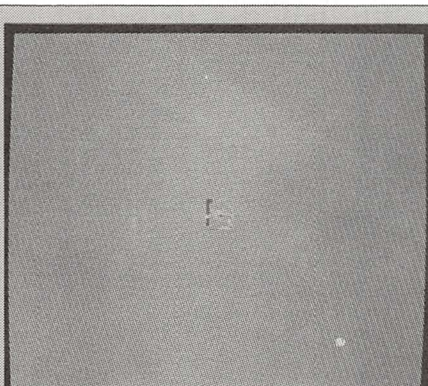
キャラクターを作り終わったら,シフトキーでENDを選択し,スペース・キーを押してください。すると,データが表示されるので,紙などに書きとってください。そして再度スペース・キーを押すと再開です。

●キャラクターの定義

まず,**リスト1**をロードしてください。

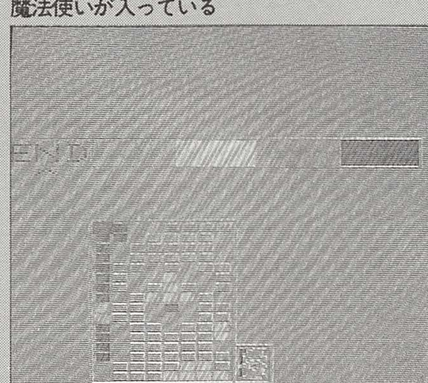
つぎに,120行のCHの値にキャラクターの個数を入れてください(サンプルでは,8個のキャラクターを使っているので,CH=8)。

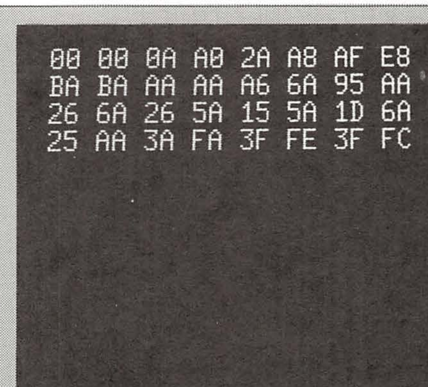
それから,390行以降のDATA文を消して,必要な分だけDATA文を作り直して,キャラクター・エディタで作ったデ



▲《写真1》サンプルプログラムをRUNさせると魔法使いを動かすことができるゾ

▼《写真2》ツールのほうにもサンプル・データとして魔法使いが入っている





▲《写真3》描いたものをデータ化することができるゾ。このデータはいったい……?

★だ!!(茨城県猿島郡・石川隆之15才)……【編:高島はいいやつだ!! つぐ美:それはそうかもしれないけど,影さんは悪いやつだ!! 編:そのうえ,おちゃらけバンザイ男だ!!Dr.D:しかもまったく役に立たない男じゃ。影:うーん,そいつは正しい!!】

《第1表》コマンド一覧

コマンド	内容
シフトキー	カラー及び END の選択
スペース・キー	ドットを置く
カーソル・キー	カーソル移動
リターン・キー	COLOR第3パラメータを変える

《第2表》マシン語

4028H～407FH…USR-PUT
4080H～487FH…キャラクター・データ

なお，リスト1の30行の
OUT &HF0，&HD1
で，4000H～7FFFHをRAMに変えています。

A＝USR(&H400＊C＋&H20＊x＋y)
c：キャラクターNo.　(0≦c≦63)
x：x座標　(0≦x≦30)
y：y座標　(0≦y≦22)
※一つめのキャラクターがNo.0
二つめのキャラクターがNo.1
⋮
となります。

《第1図》USR-PUTの使いかた

ータを入れてください。

また，チェックサムは，最後にDATA文を作って，キャラクターの個数だけ10進数で入れてください。チェックサムがいらない人は，190～220行をREM文にしてください。

チェックサムは，1個のキャラクターのデータをすべて足しただけです。

あとは，RUNするだけでOKです。

●PUTの方法

第1図を見ればわかると思います。わからない人は，**リスト2**の60行と150行を参考にして，いろいろ試してください。

XORを使って表示しているので，キャラクターを消すときは，その上に同じキャラクターをPUTしてください。

最後に

どうでしたか？結構使えると思います。少しチラつきますが，パズルゲームなどには十分だと思います。それでは，また会う日まで。

ワンテク

リスト3の390行は，シフトキーのチェックを行なっています。押しているときH＝1になります。ただし直前にSTICK関数かSTRIG関数を使用してください。

●参考にしたもの

○HEX＄－P6 (byみゃーくん)
○PC－6001mkII解析マニュアル I (秀和システムトレーディング株式会社)
○PC－6001mkIIマシン語入門 (アスキー出版)

★

★　★

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 :REM  N60-BASIC  PAGES 2
20 :REM      USR - PUT
30 :OUT&HF0,&HD1:E$=" ERROR"
40 :D$="USR-PUT"+E$:S=0
50 :FOR I=&H4028 TO &H407F
60 :READ A$:A=VAL("&H"+A$)
70 :POKE I,A:S=S+A:NEXT I
80 :IFS<>7581THENPRINTD$:END
90 :POKE &HFAEB,&H28
100 POKE &HFAEC,&H40
110 REM
120 CH=8:DIM M(CH-1)
130 D$="No.":I=&H4080
140 FOR J=0 TO CH-1:S=0
150 FOR K=1 TO 32:READ A$
160 A=VAL("&H"+A$):S=S+A
170 POKE I,A:I=I+1:NEXT K
180 M(J)=S:NEXT J
190 FOR J=0 TO CH-1:READ A
200 P$=D$+STR$(J)+E$
210 IF M(J)<>A THEN PRINT P$
220 NEXT J
230 REM
240 REM  USR-PUT  ﾏｼﾝｺﾞ
250 DATACD,81,39,3E,FC,A4,0F,0F
260 DATA32,33,FA,3E,1F,A5,FE,17
270 DATAD0,32,35,FA,29,29,29,3E
280 DATA1F,A4,FE,1F,D0,32,34,FA
290 DATA26,E1,6F,3A,35,FA,01,00
300 DATA01,3C,09,3D,20,FC,EB,21
310 DATA60,40,01,20,00,3A,33,FA
320 DATA3C,09,3D,20,FC,EB,06,10
330 DATA0E,02,1A,AE,77,23,13,0D
340 DATA20,F8,78,01,1E,00,09,47
350 DATA10,EE,C9,00,00,00,00,00
360 REM
370 REM      CHR DATA
380 REM   No.0
390 DATAAA,0F,2A,8F,2A,A3,2A,A3
400 DATAAA,AB,AA,AB,AA,AB,2A,A3
410 DATAA0,29,AA,A9,6A,A3,6A,A3
420 DATA2A,A3,2A,AB,AA,A8,A9,54
430 REM   No.1
440 DATAAA,00,2A,80,2A,AF,2A,AF
450 DATAAA,AB,AA,AB,AA,AB,2A,A3
460 DATAA0,23,AA,AB,2A,A9,2A,A1
470 DATA2A,A3,AA,A3,AA,AB,55,AB
480 REM   No.2
490 DATAAA,0F,2A,8F,2A,A3,2A,A3
500 DATAAA,23,A8,1C,28,9C,09,5C
510 DATA2A,A4,2A,A4,2A,B0,2A,30
520 DATA2A,B0,2A,B0,AA,A0,95,94
530 REM   No.3
540 DATAAA,00,2A,80,2A,AF,2A,AF
550 DATAAA,23,A8,13,28,9C,09,5C
560 DATA28,30,2A,30,2A,60,2A,60
570 DATA2B,A0,2B,A0,AE,90,AD,54
580 REM   No.4
590 DATAF0,AA,F2,A8,CA,A8,CA,A8
600 DATAE8,8A,E0,42,E2,62,C9,58
610 DATA68,CA,68,0A,CA,29,CA,A9
620 DATACA,A8,CA,AA,2A,96,2A,55
630 REM   No.5
640 DATA00,AA,02,A8,FA,A8,FA,A8
650 DATAE8,8A,E0,42,E2,62,C9,58
660 DATAC8,CA,E8,06,6A,24,4A,A8
670 DATACA,A8,EA,A8,E5,AA,D5,6A
680 REM   No.6
690 DATAF0,AA,F2,A8,CA,A8,CA,A8
700 DATAC8,AA,34,2A,36,28,35,60
710 DATA3C,A8,30,A8,11,A8,19,88
720 DATA0A,28,0A,A8,06,AA,15,6A
730 REM   No.7
740 DATA00,AA,02,A8,FA,A8,FA,A8
750 DATAC8,AA,C4,2A,36,28,35,60
760 DATA0C,A8,06,A8,06,A8,08,28
770 DATA0A,A8,0A,A8,0A,AA,16,56
780 REM
790 DATA 4095,4087,3261,2898
800 DATA 4928,4963,3588,3247
```

《リスト2》サンプル・プログラム・リスト

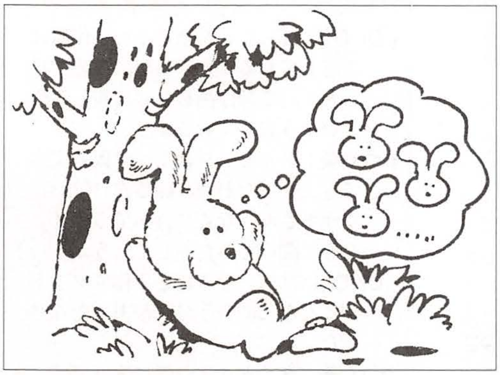
```
10 REM    ｻﾝﾌﾟﾙ・ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
20 REM
30 SCREEN 3,2,2:COLOR ,1,1
40 CONSOLE ,,,0:CLS
50 H=0:R=4:X1=15:Y1=11:C1=H+R
60 A=USR(&H400*C1+&H20*X1+Y1)
70 FORI=0TO10:NEXTI:S=STICK(0)
80 IF (S AND 1)=0 THEN 70
90 R=S-1:H=(H+1) AND 1
100 C2=C1:C1=H+R
110 X2=X1:X1=X1-(S=3)+(S=7)
120 Y2=Y1:Y1=Y1-(S=5)+(S=1)
130 X1=X1-(X1<0)*31+(X1>30)*31
140 Y1=Y1-(Y1<0)*23+(Y1>22)*23
150 A=USR(&H400*C2+&H20*X2+Y2)
160 GOTO 60
```

《リスト3》キャラクター・エディタのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM      ｷｬﾗｸﾀｰ・ｴﾃﾞｨﾀ
30 REM
40 E$="DATA ERROR":DIM K(4)
50 FOR I=&HFC00 TO &HFC2F
60 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
70 POKE I,A:C=C+A:NEXT I
80 IF C-4608 THEN PRINT E$:END
90 :POKE &HFB07,&H00
100 POKE &HFB08,&HFC
110 CONSOLE ,,0,0:CLS
120 PRINT "SCREEN MODE (3/4)?"
130 I$=INKEY$:A=VAL(I$)
140 B=(I$="3")+(I$="4")
150 IF B=0 THEN 130
160 ON A-2 GOSUB 610,630
170 PRINT " READ  DATA (Y/N)?"
180 I$=INKEY$
190 B=(I$="Y")*2+(I$="y")*2
200 B=(I$="N")+(I$="n")+B
210 IF B=0 THEN 180
220 SCREEN A,2,2:COLOR 4,0
230 CLS:IF B=-1 GOTO 330
240 I=&HF691:FOR J=1 TO 16
250 FOR K=1 TO 2:READ B$
260 B=VAL("&H"+B$):POKE I,B
270 I=I+1:NEXT K:I=I+&H1E
280 NEXT J:B=5-A:FOR Y=0 TO 15
290 FOR X=0 TO 15 STEP B
300 C=POINT(136+X,164+Y)
310 M=X*5+50:N=Y*5+100:R=N+4
320 P=M+B*5-1:GOSUB680:NEXT X,Y
330 LINE (48,58)-(240,72),3,BF
340 LINE (0,58)-(240,72),3,B
350.LOCATE A-3,5:PRINT "END"
360 FORI=1TO4:X=I*48+2:XX=X+44
370 LINE (X,59)-(XX,71),K(I),BF
380 NEXTI:X=49:Y=99:U=133:V=162
390 LINE (X,Y)-(X+83,Y+82),3,B
400 LINE (U,V)-(U+21,V+19),3,B
410 B=5-A:X=X+1:Y=Y+1:X1=0:Y1=0
420 I=1:C=K(I-1):C1=0
430 S=STICK(0):I$=INKEY$
440 IF I$=CHR$(13)THEN GOSUB700
450 H=PEEK(&HFECA) AND 1
460 IF H=0 THEN 490
470 I=I+1:I=I+(I=6)*5
480 COLOR0:LOCATE O,6:PRINT "^"
490 O=(A-2)*I*3-2
500 COLOR4:LOCATE O,6:PRINT "^"
510 IF S=0 THEN 570
520 X1=X1-(S=3)*B+(S=7)*B
530 Y1=Y1-(S=5)  +(S=1)
540 X1=X1-(X1<0)*16+(X1>15)*16
550 Y1=Y1-(Y1<0)*16+(Y1>15)*16
560 LINE (M,N)-(M+B*5,N+5),0,B
570 M=X+X1*5:N=Y+Y1*5
580 LINE (M,N)-(M+B*5,N+5),4,B
590 IF STRIG(0)=1 THEN GOSUB650
600 EXEC &H1058:GOTO 430
610 K(1)=1:K(2)=2:K(3)=3:K(4)=4
620 RETURN
630 K(1)=0:K(2)=1:K(3)=0:K(4)=1
640 RETURN
650 IF I=1 THEN 720
660 P=M+B*5-1:R=N+4:C=K(I-1)
670 PSET (U+X1+3,V+Y1+2),C
680 LINE (M+B,N+1)-(P,R),C,BF
690 RETURN
700 C1=(C1+1) AND 1
710 COLOR ,,C1+1:RETURN
720 SCREEN 1,1,1:CLS
730 J=&HF691:E=0:F=0
740 FOR K=0 TO 15:FOR L=0 TO 1
750 D$=RIGHT$(HEX$(PEEK(J)),2)
760 LOCATE E,F:PRINT D$:J=J+1
770 E=E+3:IF E=24THEN E=0:F=F+1
780 NEXT L:J=J+&H1E:NEXT K
790 IF STRIG(0)=0 THEN 790
800 CLS:SCREEN A,2,2:RETURN
810 REM       HEX$-P6
820 DATACD,41,07,EB,22,30,FC,21
830 DATA31,FC,11,32,FC,D5,0E,02
840 DATA06,02,AF,ED,6F,D6,0A,38
850 DATA02,C6,07,C6,3A,12,13,10
860 DATAF1,2B,0D,20,EB,D1,3E,04
870 DATACD,85,30,C3,53,32,00,00
880 REM       CHR DATA
890 DATAF0,AA,F2,A8,CA,A8,CA,A8
900 DATAE8,8A,E0,42,E2,62,C9,58
910 DATA68,CA,68,0A,CA,29,CA,A9
920 DATACA,A8,CA,AA,2A,96,2A,55
```


★11月号124ページの影さんが言った円周率がまちがっていることに気づいた人はごくわずかでしょう。(神奈川県横浜市・3.1415926535897932384626……)……【影：そうか……気づいたのはそれだけか……残念だのう，それだけしか気づかなかったのは……。】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



ほのぼの，幼児教育用ソフト

森の木漏れ日

エントリー・コード 88-⑤

中田 譲二

はじめに

1986年4月号の実用プログラム・コーナーに，伊藤良哉さんの『幼児教育用ソフト(3才～6才)森のなかまたち』という作品が掲載されました。

チェッカー・フラッグのコーナーで編集部の絶賛を浴びていましたが，僕もあの機械から生まれたほのぼのさが大好きです。

伊藤さんにならって，僕もそのほのぼのさを逃がさないようにしながら1本作ってみました。

物　語

老木にもたれて眠っていたウサギのピョン之介は，射してきた木漏れ日に目を覚ました。

「おーい！　ピョン之介ー！」

遠くのほうで声を合わせてピョン之介を呼ぶ仲間達の声が，木の間に木霊しながらゆっくりと近づいてくる。

ピョン之介はポケットからくしゃくしゃに丸めた算数の答案を取りだし，シワを伸ばしながら声に向かって走りだした……。

使いかた

スペース・キーでスタート，1桁のたし算です。顔をだしたウサギの数を計算して，③～⑨のキーを押してください。

10回の誤答で終わりです。また，計算に時間がかかり過ぎても誤答と見なされます。

小さい弟さん，妹さんのおられるユーザーのかたは，ぜひ入力してあげてください。それなりに楽しめるように苦心しましたし……それと，言葉の読みとその意味も教えてあげてくださいね。

ありがとうベーマガ！

高校生である以上，飛躍的なプログラム・テクニックの向上を望めない現在の僕は，ひとまず長い勉強時間に入ります。シナリオ，絵，音，プログラム――すべてにおいて未熟ですし，その未熟さの中に没頭する時間を，もっといろいろなものに触れる時間にあてたいと思ったからです。

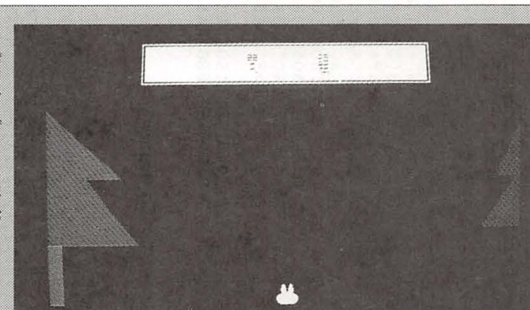
ベーマガからは本当に多くのことを学びました。歴史，変遷，動向，用語，ベーシック……数えあげればきりがありません……。制約のある中でいかにおもしろく作るかがおもしろい投稿プログラムも，本当に楽しかった……。

そんなベーマガに，ありがとう……。

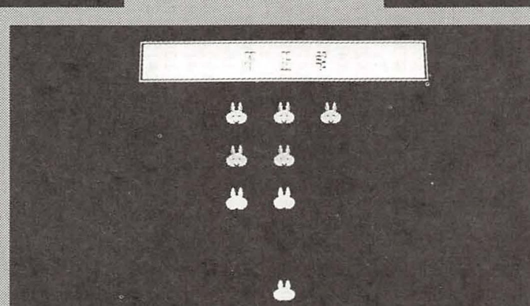
★　　★



▲《写真1》タイトル画面です。小さなお子さんがいるユーザーは打ち込んでみましょう



▶《写真2》さて問題。これからでるウサちゃんは全部で何匹でしょう？



◀《写真3》影：うーと6匹！つぐ美：ブー，不正解！影：3以上は数えきれないのだぁ(ウソ)

★僕はPC-98で，テトリスを作ってしまった!!でも投稿できないのが残念!!くそーっ。(京都市・D17才)……【Dr.D：そうじゃ，すでに市販化されているモノはアーケード，パソコン問わず版権の関係で誌面には載せられんのじゃ。編：オリジナル求む！】

森の木漏れ日のプログラム・リスト

```
1000 REM ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■ INITIAL          ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■
1010 CLS 3:NEW CMD:SCREEN 0:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:CMD STOPM
1020 CMD PAL 3,300:CMD PAL 4,128:CMD PAL 5,250:CMD PAL 6,96
1030 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1040 DIM A%(495):FOR I=0 TO 494:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1050 DIM K%(24):FOR I=0 TO 23:READ K$:K%(I)=VAL("&H"+K$):NEXT
1060 DIM X(8),Y(8),X1(8),Y1(8),X2(2),Y2(2),X3(2),Y3(2),X4(3),Y4(3),CO(3)
1070 A0$="@37T125V15O5L8G&G&GEA&A&AEB>C<BA&A&A&ARF&F&FDG&G&GDABAG&G&G&GR"
1080 B0$="@37T125V15O4L8B&BG&G>C&C<G&G>D&DE&ED&DC&C<A&AF&FB&BF&F>C&CD&DC&C<B&B"
1090 C0$="@58T125V15O5L8RRC&CRRC&CRRC&CRRCCRRC&CRRC&CRRC&CRCCC"
1100 A1$="@41T125V15O5L16E&E>A&A&AR":B1$="@41T125V15O4L16G&G&G&G&G&G"
1110 C1$="@58T125V15O5L16C&CC&CC&C":A2$="@33T125V15O5L32E>A"
1120 B2$="@33T125V15O4L32GC":C2$="@58T125V15O5L32C&C":A3$="@33T125V15O5L32D>G"
1130 B3$="@33T125V15O4L32FB":A4$="@33T125V15O5L32C>F":B4$="@33T125V15O4L32EA"
1140 A5$="@33T125V15O4L32B>E":B5$="@33T125V15O4DG"
1150 A6$="@37T125V15O4L16ER>ER":B6$="@37T125V15O3L16G&G&G&G"
1160 C3$="@58T125V15O5L16CRCR":A7$="@37T125V15O5L16EGA&A&A&A&A&ARRRRRRRR"
1170 B7$="@37T125V15O4L16GB>C&C&C&C&C&CRRRRRRRR"
1180 C4$="@58T125V15O5L16CCCCCCCCCCCCCCCC"
1190 A8$="@37T125V15O4L16G&G&G&GFEDCRRRRRRRR"
1200 B8$="@37T125V15O3L16B&B&B&BAGFERRRRRRRR"
1210 C5$="@58T125V15O5L16C&C&C&CRRRC&C&C&CRRRRR"
1220 A9$="@37T125V15O5L16A&A&A&A&A&AB&B&B&B>C&C&CC.C.C.C.RRRRRRRRRRRR"
1230 B9$="@37T125V15O4L16C&C&C&C&C&C&C&C&C&CE&E&E&E&E&E&E&E&E&E&ERRRRRRRRRR"
1240 C6$="@58T125V15O5L16RRRC&C&CRRRC&C&CRRRC&C&CRRRC&C&C"
1250 REM ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■ TITLE            ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■
1260 FOR I=0 TO 7:READ X,Y,X1,Y1:LINE(X,Y)-(X1,Y1),4:NEXT
1270 FOR I=0 TO 1:READ X2,Y2,X3,Y3:LINE(X2,Y2)-(X3,Y3),6:NEXT
1280 FOR I=0 TO 2:READ X4,Y4,CO:PAINT(X4,Y4),CO:NEXT
1290 O=200:P=232:XX=264:MI=0:TI=0
1300 FOR I=0 TO 5:O=O+32:PUT@(O,48),KANJI(K%(I)):NEXT
1310 FOR I=6 TO 9:P=P+32:PUT@(P,168),KANJI(K%(I)):NEXT:CMD PLAY A0$,B0$,C0$
1320 IF INP(9)=191 THEN 1340 ELSE 1320
1330 REM ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■ QUESTION         ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■
1340 LINE(200,48)-(416,184),0,BF:LINE(128,0)-(511,31),7,B
1350 LINE(132,2)-(507,29),7,BF:PUT@(302,184),A%
1360 FOR I=10 TO 11:PUT@(XX,8),KANJI(K%(I)):XX=XX+96:NEXT:CMD PLAY A1$,B1$,C1$
1370 XX=264:FOR T=1 TO 1000:NEXT
1380 FOR I=10 TO 11:PUT@(XX,8),KANJI(K%(I)):XX=XX+96:NEXT:XX=264
1390 A=INT(RND(1)*4)+1:B=INT(RND(1)*3)+1
1400 FOR J=1 TO B:RX=J*64+174:RY=48:ON A GOSUB 1670,1680,1690,1700:NEXT
1410 A=INT(RND(1)*4)+1:C=INT(RND(1)*3)+1
1420 FOR J=1 TO C:RX=J*64+174:RY=80:ON A GOSUB 1670,1680,1690,1700:NEXT
1430 A=INT(RND(1)*4)+1:D=INT(RND(1)*3)+1
1440 FOR J=1 TO D:RX=J*64+174:RY=112:ON A GOSUB 1670,1680,1690,1700:NEXT
1450 G=B+C+D:IF INKEY$<>"" THEN 1450
1460 FOR I=18 TO 20:PUT@(XX,8),KANJI(K%(I)):XX=XX+48:NEXT:FOR T=1 TO 1000:NEXT
1470 Q$=INKEY$:CMD PLAY A6$,B6$,C3$
1480 TI=TI+1:IF TI=15 THEN 1510 ELSE IF Q$="" THEN 1470
1490 IF Q$=CHR$(48+G) THEN 1570
1500 REM ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■ INCORRECT        ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■
1510 XX=264:FOR I=18 TO 20:PUT@(XX,8),KANJI(K%(I)):XX=XX+48:NEXT
1520 XX=264:FOR I=15 TO 17:PUT@(XX,8),KANJI(K%(I)):XX=XX+48:NEXT
1530 CMD PLAY A8$,B8$,C5$:FOR T=1 TO 1000:NEXT
1540 XX=264:FOR I=15 TO 17:PUT@(XX,8),KANJI(K%(I)):XX=XX+48:NEXT
1550 XX=264:TI=0:MI=MI+1:IF MI=10 THEN 1630 ELSE 1610
1560 REM ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■ CORRECT          ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■
1570 XX=264:FOR I=18 TO 20:PUT@(XX,8),KANJI(K%(I)):XX=XX+48:NEXT
1580 XX=264:FOR I=12 TO 14:PUT@(XX,8),KANJI(K%(I)):XX=XX+48:NEXT
1590 CMD PLAY A7$,B7$,C4$:FOR T=1 TO 1000:NEXT
1600 XX=264:FOR I=12 TO 14:PUT@(XX,8),KANJI(K%(I)):XX=XX+48:NEXT
1610 XX=264:TI=0:LINE(200,48)-(416,183),0,BF:GOTO 1360
1620 REM ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■ END              ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■
1630 LINE(200,48)-(416,199),0,BF
1640 FOR I=21 TO 23:PUT@(XX,8),KANJI(K%(I)):XX=XX+48:NEXT:CMD PLAY A9$,B9$,C6$
1650 FOR T=1 TO 3000:NEXT:LINE(32,0)-(607,31),0,BF:GOTO 1290
1660 REM ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■ RABBIT           ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■
1670 PUT@(RX,RY),A%(99):CMD PLAY A2$,B2$,C2$:RETURN
1680 PUT@(RX,RY),A%(198):CMD PLAY A3$,B3$,C2$:RETURN
1690 PUT@(RX,RY),A%(297):CMD PLAY A4$,B4$,C2$:RETURN
1700 PUT@(RX,RY),A%(396):CMD PLAY A5$,B5$,C2$:RETURN
1710 REM ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■ DATA             ■▄▀▄▀▄▀▄▀▄■
1720 DATA 0020,0010,3000,000C,3000,000C,3000,000C,7800,001E,7800,001E,7800,001E
1730 DATA 7800,001E,7800,001E,7800,001E,FC00,003F,FC00,003F,FC00,003F,FC00,003F
1740 DATA FC00,003F,FC00,003F,FC00,003F,FC00,003F,FC00,003F,7F00,00FE,7F00,00FE
1750 DATA 7F00,00FE,FF00,00FF,FF00,00FF,FF00,00FF,FF07,E0FF,FF07,E0FF,FF07,E0FF
1760 DATA FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF
1770 DATA FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF1F,F8FF,FF1F,F8FF
1780 DATA FF1F,F8FF,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,FF01,80FF,FF01,80FF,FF01,80FF
1790 DATA 0000,0020,0010,3000,000C,3000,000C,3000,000C,7800,001E,7800,001E,7800
1800 DATA 001E,7800,001E,7800,001E,7800,001E,BC00,003D,FC00,003F,BC00,003D,BC00
1810 DATA 003D,FC00,003F,BC00,003D,BC00,003D,FC00,003F,BC00,003D,5F00,00FA,7F00
1820 DATA 00FE,5F00,00FA,FF00,00FF,FF00,00FF,FF00,00FF,FF07,E0FF,FF07,E0FF,FF07
1830 DATA E0FF,FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,E73F,FCE7,FF3F,FCFF,E73F,FCE7,FF3F
1840 DATA FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF1F,F8FF,FF1F
1850 DATA F8FF,FF1F,F8FF,FB0F,F0DF,FB0F,F0DF,FB0F,F0DF,FC01,803F,FC01,803F,FC01
1860 DATA 803F,0000,0020,0010,3000,000C,3000,000C,3000,000C,7800,001E,7800,001E
1870 DATA 7800,001E,7800,001E,7800,001E,7800,001E,BC00,003D,FC00,003F,BC00,003D
1880 DATA BC00,003D,FC00,003F,BC00,003D,BC00,003D,FC00,003F,BC00,003D,5F00,00FA
1890 DATA 7F00,00FE,5F00,00FA,8300,00C1,8300,00C1,8300,00C1,0307,E0C0,0307,E0C0
1900 DATA 0307,E0C0,0318,18C0,0318,18C0,0318,18C0,0320,04C0,1B20,04D8,0320,04C0
1910 DATA 0720,04E0,0720,04E0,0720,04E0,3F20,04FC,3F20,04FC,3F20,04FC,FF11,88FF
1920 DATA FF11,88FF,FF11,88FF,FB0F,F0DF,FB0F,F0DF,FB0F,F0DF,FC01,803F,FC01,803F
1930 DATA FC01,803F,0000,0020,0010,3000,000C,3000,000C,0000,0000,7800,001E,7800
1940 DATA 001E,0000,0000,7800,001E,7800,001E,0000,0000,BC00,003D,FC00,003F,0000
1950 DATA 0000,BC00,003D,FC00,003F,0000,0000,BC00,003D,FC00,003F,0000,0000,5F00
1960 DATA 00FA,7F00,00FE,0000,0000,FF00,00FF,FF00,00FF,0000,0000,FF07,E0FF,FF07
1970 DATA E0FF,0000,0000,FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,0000,0000,E73F,FCE7,FF3F,FCFF,0000
1980 DATA 0000,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,0000,0000,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,0000,0000,FF1F
1990 DATA F8FF,FF1F,F8FF,0000,0000,FB0F,F0DF,FB0F,F0DF,0000,0000,FC01,803F,FC01
2000 DATA 803F,0000,0000,0000,0020,0010,3000,000C,0000,0000,3000,000C,7800,001E
2010 DATA 0000,0000,7800,001E,7800,001E,0000,0000,7800,001E,BC00,003D,4000,0002
2020 DATA BC00,003D,BC00,003D,4000,0002,BC00,003D,BC00,003D,4000,0002,BC00,003D
2030 DATA 5F00,00FA,2000,0004,5F00,00FA,FF00,00FF,0000,0000,FF00,00FF,FF07,E0FF
2040 DATA 0000,0000,FF07,E0FF,FF1F,F8FF,0000,0000,FF1F,F8FF,E73F,FCE7,1800,0018
2050 DATA E73F,FCE7,FF3F,FCFF,0000,0000,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,0000,0000,FF3F,FCFF
2060 DATA FF1F,F8FF,0000,0000,FF1F,F8FF,FB0F,F0DF,0000,0000,FB0F,F0DF,FC01,803F
2070 DATA 0000,0000,FC01,803F,0000,3F39,244E,4C5A,4F33,246C,467C,4366,4544,3E79
2080 DATA 4673,4C64,426A,4035,3272,212A,4954,4035,3272,323F,4924,2129,3D2A,246F
2090 DATA 246A,0000,0050,0100,0100,0101,0101,0055,0101,0056,0102,0120,0150,0121
2100 DATA 0151,0000,0151,0639,0060,0600,0100,0599,0101,0630,0101,0630,0102,0580
2110 DATA 0140,0581,0140,0639,0140,0000,0152,0020,0152,0020,0153,0020,0199,0000
2120 DATA 0150,0004,0639,0100,0004,0000,0190,0006
```

CHECKER FLAG

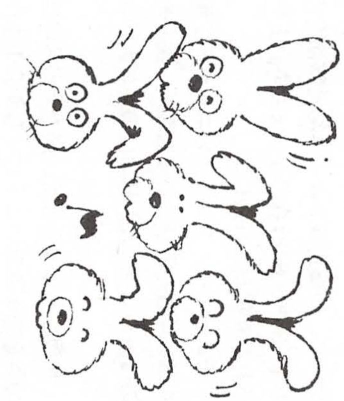
Dr.D：すばらしい音楽じゃね。作者は謙遜してておるようじゃが，このサウンドが，この作品をさらに親しみやすいようにしておるよ。

つぐ美：メッセージはすべて仮名文字でもよかったわね。妹さんに「ほら。ウサギさん，なんて言ってるの？」なんて聞いてみたりして。うふ。

Dr.D：ははは。なるほど手作りソフトがこんなに似合う分野があったんじゃな。

つぐ美：タイトルもお気に入りです。

Dr.D：わしも作ってみようかな？



★西野——！加納——!!見てるか——!!あたしゃ今OFに載ってるぞ——！三国志IIばっかりやってないで，たまにはベーマガ買ってくれ——!!はあっ，1人で超ムナシイゼ。(東京都杉並区・たろすけ見てるか20才)……【つぐ美：なんでしょう，これ。影：さあ。】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲームミュージック プログラム・コーナー

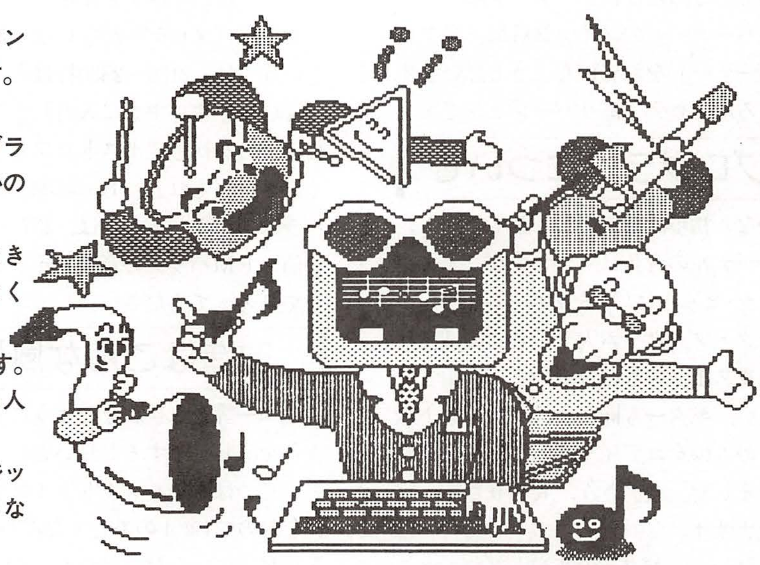
本コーナーは,ビデオゲーム/パソコンゲーム/ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし!

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　　　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

AFTER BURNER（アフターバーナー）

エントリー・コード
MSM-①

~AFTER BURNER~ ©SEGA

なると

はろはろ

はじめまして。初投稿のなるとです。これからもよろしくお願いします。

さて，このたびはアーケード版「アフターバーナー」のメインBGM「アフターバーナー」をお届けしようと思います。もちろんメロディありバージョンです。

プログラムについて

かなり初歩的なことしかしてません。オリジナルの音色は三つですが，オーケストラ・ヒットは「MSXゲーム・ミュージック・プログラム大全集II」の「グラディウスIII」のものをそのまま使用してしまい，ギターも同じ本の「鮫！鮫！鮫！」のものをエディットして使用してしまいました。石沢さん，Ruuさん，ゴメンナサイ。

それから，ギターの音がとぎれるところがありますが，これは二つのPLAY文にまたがって一つの音符が流れているからです。MSX−MUSICではPLAY文をはさんでタイを使えないので…。MMLを区切る場所を変えれば解決しそうですが，プログラムがちょっと長くなりそうなのでやめました（ほとんど「逃げ」ですね。すみません）。

あと，「メロディがないほうが良い」という人は，2130〜2330行は入力しなくてもいいです。すでに入力してある場合には，2120行のアポストロフィを取ってください。それと，FM音源とPSGのバランスが悪いときには，237 行の@Vの値とFMパックの音量スイッチを併用してそろえてください。

改造はこんな風に

ギター等をとぎれないようにしたり，音色を直したりすると良いでしょう。あと，じつはかなりメガドライブ版を参考にしたので(@４のあたりなんかとくに)それが気にいらない場合もどんどん直しましょう。ドラム・パターンもバス等けっこう簡略化しているのでそれらを完全にしても良いと思います。

あとメロディ終盤の16分音符の山のところはちょっと自信がないのでまちがっていたら各自で直してください（あのフレーズを聞き取るだけで30分ほどかかった…）。

参考にしたもの

- 「MSXゲーム・ミュージック・プログラム大全集II」107ページ，154ページ
- 友人にダビングさせてもらったアーケード版アフターバーナーのメロディありバージョン
- 自分で録音したメガドライブ版アフターバーナー
- 以前のベーマガに載っていたYコマンドでリズムの音程を変化させる方法



GORRY先生より一言

荒木先生からのご指名です。なるほど聴けますね。

話変わって，最近の「穴をねらった曲」についての意見が土浦市の山崎岳晴くんからありました。要約すると，「知らない曲を打ち込みたいと思うだろうか。そこそこ知名度があり，かつ，相当できの良い物にしぼってほしい」ということなのですが，みなさんはどう思うでしょうか。個人的には，「知名度」は必ずしも追求すべきではないと思うのですが…。

AFTER BURNER～AFTER BURNER～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '
20 ' = AFTER BURNER =
30 '
40 '          COPYRIGHT 1987 SEGA
50 '
60 ' "AFTER BURNER"
70 '              PROGRAMMED BY NARUTO
80 '                (N-ROUTE SOFTWARE)
90 '
100 :
110 'INITIALIZE
120 :
130 PRINT"WAIT A MOMENT.
140 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
150 :
160 CLEAR 5000:DEFSTR A-J:DEFINT K-Z:SOUND 7,49:SOUND 6,12
170 DIM T1(15),T2(15),T3(15)
180 :
190 FOR Y=0 TO 2
200   FOR X=4TO 15:READ A
210     IF Y=0 THEN T1(X)=VAL("&H"+A)
220     IF Y=1 THEN T2(X)=VAL("&H"+A)
```


★僕はＭＳＸ２＋のユーザーだが，元はＪＲ−200のユーザーです。プログラム・コーナー復活のためにもＪＲのユーザーの人，がんばりましょー!!（京都市・清水俊成14才）……【影：まあ自動改札にもなったことだし……。編：JRね，まあ当然こうくるわな。】

```
230   IF Y=2 THEN T3(X)=VAL("&H"+A)
240  NEXT
250 NEXT
260 :
270 'O.HIT
280 :
290 DATA 0C00,000C,0000,0000
300 DATA 01E0,189F,0000,0000
310 DATA 0000,047F,0000,0000
320 :
330 'D.GUITAR
340 :
350 DATA 0000,00F6,0000,0000
360 DATA 0911,10EF,0080,0000
370 DATA 0018,0081,0080,0000
380 :
390 'RESEMBLANCE P.S.G.
400 :
410 DATA E7F0,000E,0000,0000
420 DATA 9538,00FF,0000,0000
430 DATA 003D,7F62,0000,0000
440 :
450 'SET M.M.L.
460 :
470 '----------[ACCOMPANIMENT]
480 I1="OL16V13AV9A>V13GV9G
490 I2="V13AV9A<V13AV9A>V13EV9EV13GV9G<V13AV9A>V13DV9DV13EV9E<V13AV9A>V13CV9CV13
DV9D
500 I3="<V13AV9A>V13CV9C<V13BV9BV13GV9G
510 IX=I1+I2+I3
520 IY="V13AV8A>V13GV7GV12A<V6AV12AV5A>V11EV4EV11GV3G<V10AV2A>V10DV1DV9EV0E<V9AV
0A>V8CR16DR16<V7AR16>CR16<V6BR16G
530 IZ="V5AR16>V5GR16V4AR16<AR16>V3ER16GR16<V2AR16>DR16V1ER16<AR16V0BR16>C
540 G1="@A15V15Y23,60S4
550 H1="S0M6000L8C4
560 G2="V5Y24,200B!HC4
570 G3="B!HC4B!HC4B!HC4B!HC4B!HC4
580 GP="B!HC4B!HC4B!HC4B!HC8B!8S!HC4
590 GQ="B!H8S!8S!8S!8
600 G4="B!HC4S!HC8S!8
610 GN="B!HC4B!HC4
620 GX=G2+G3+GN
630 GY="B!CH4@A13V4B!CH4@A12V3B!CH4@A10V2B!CH4@A8V1B!CH4@A7V0B!C4@A5B!C4@A3B!4
640 GZ="@A2B!4@A1B!4@A0B!4
650 H2="LM300C
660 H3="CCCCC
670 HO="SC64V5C64C32C16V6C8
680 HP="SC64V7C64C32C16V8C8SC64V9C64C32C16C8SC64V10C64C32C16C8M300SC64V10C64C32V
9C16SC64V8C64C32V7C16SM4000C
690 HQ="L8M300CM4000CCC
700 H4="CM3000C8C8
710 HN="CC
720 HX=H2+H3+HN
730 HY="CM200CM100CM70CM50CM30CM20C
740 F1="O2@33V15L8AA":F2="AA
750 E1="O3@33V13L8AA
760 F3="AAAAAAAA AA16A16
770 F4="AAAA
780 EW=E1+F3+F4:FW=F1+F3+F4:FX=F2+F3+F4
790 FY="AAV13AAV12AAV10AAV9AAV7AA16A16V6AAV4AA
800 FZ="V3AAV1AAV0AA
810 G5="B!HC4B!HC4B!HC4V15Y24,230MB16M16M8B8Y24,90M16M16
820 G6="MB4Y24,30MB8Y23,50S8V5
830 H5="CCCM3000C16C16C8M300C8M3000C16C16
840 H6="C4C8V14C8
850 H7="L8M300SC64V13C64C32V11C16V10C
860 H8="SC64V9C64C32V7C16V5CSC64V3C64C32V1C16V0CLSCCC
870 H9="L8M300SC64V6C64C32C16SC64V6C64C32C16
880 HA="SC64V7C64C32C16SC64V8C64C32C16SC64V8C64C32C16SC64V9C64C32C16SC64V9C64C32
C16SC64V10C64C32C16SM2800L16C8CCC8CC
890 HB="M4000C4M2800CCC8
900 G9="B!HC8B!8
910 GA="B!HC8B!8B!HC8B!8B!HC8B!8V15BHC8Y24,200M16M16M8Y24,70M16M16
920 GB="RY24,70M16M16Y24,30M8Y24,200V5
930 A1="@63V15O6A4
940 B1="@63V15O5A4
950 C1="@63V15OA4
960 D1="@63V15O3A4
970 A2="O@63L8V13A4R8AR8Q6E32Q8R32R16A4A4
980 B2="O@63L8V11E4R8ER8<Q6A32Q8>R32R16E4E4
990 J="G6G6A6":A3="@63V15O6"+J
1000 B3="@63V15O5"+J
1010 C3="@63V15O"+J
1020 D3="@63V15O3"+J
1030 F6=J
1040 GG="Y23,50V5B!CH4
1050 GC="S!CH4B!CH8B!S!8S!CH4B!CH8B!8S!CH4
1060 HC="LM4000CM300C8C8M4000CM300C8C8M4000C
1070 GD="B!6B!6B!6":GF="B!6B!6
1080 J="V11CV10C":HD="L12"+J+J+J+"S":HF="L12"+J+J+"V9CV8C
1090 J="A6A6G6":A4="@63V15O6"+J
1100 B4="@63V15O5"+J
1110 C4="@63V15O"+J
1120 D4="@63V15O3"+J
1130 F7=J
1140 I4="OV13GV9G>V13F+V9F+V13GV9G<V13GV9G>V13EV9EV13F+V9F+<V13GV9G>V13DV9DV13EV
9E<V13GV9G>V13C+V9C+V13DV9D
1150 I5="V13CV9C<V13BV9BV13AV9AV13GV9G
1160 F5="AAAAAAAA A4":F8="GGGGGGGG GGG4
1170 GE=GG+GC:HE=H2+HC
1180 A5="V5G@63OR8V13G4R8GR8Q6D32Q8R32R16G4G4
1190 B5="V5B@63OR8V11D4R8DR8<Q6G32Q8>R32R16D4D4
1200 J="F6F6G6":A6="@63V15O6"+J
1210 B6="@63V15O5"+J
1220 C6="@63V15O"+J
1230 D6="@63V15O3"+J
1240 F9=J
1250 A7="V5A8":E7="V5C8
1260 A8="V5G8":E8="V5B8
1270 J="G6G6V5G6":AA="@63V15O6"+J
1280 BA="@63V15O5"+J
1290 CA="@63V15O"+J
1300 DA="@63V15O3"+J
1310 FA="G6G6&G6
1320 GF="B!6B!6
1330 HF="M300C6C6
1340 AB="L8V15E4V5ER4R8V15EE4V5ER2RR8V15E4V5EV15EE4V5ERV15EE4V5E8
1350 FB=STRING$(32,69):FO=STRING$(28,69)+">C<BGF
1360 GH="B!CH4CH4S!CH4B!CH8B!8CH8S!8CH4CH8S!8CH4B!CH8S!8CH4V15B2B8Y24,60M8M8M4Y2
4,200S8S8S8V5
1370 HH="LM300C2M3000CM300C8CM3000C2C.M300C8M3000C.L16CV12CRR8SCV12CSL8CCC4CCC
1380 J="B!CH8B!8S!CH4B!CH4S!CH4B!CH4S!CH4B!CH8B!8S!CH4":GI=J+J:GU=J+"B!CH8B!8S!C
H4B!CH4S!CH4V15B8Y24,190M8M4M8Y24,90M4Y24,10M8Y24,200V5
1390 GV=J:GW="B!CH8B!8S!CH4B!CH8B!8S!CH8B!8CH8B!8Y24,160V15Y24,170M32M32R16R8Y24
,70M32M32R16R8Y24,0M32M32R16Y24,200S16V5
1400 GK="R8B!CH8S!8CH8S!8CH8B!8S!4V15Y24,90M8M4M8B4M16M16Y24,200V5
1410 GM=J+"B!CH8B!8S!CH4B!CH4S!16S!16S!16S!16S!2Y24,190V15M32M32M16Y24,0M16M16Y2
4,100M8Y24,200V5
1420 GT=J+"B!CH8B!H8S!CH4B!CH4S!CH4V15S8B8B8M8Y24,90M16M16M16M16Y24,200S4V5
1430 J="R8B!CH8S!8CH8B!8B!CH8S!8B!CH8":GL=J+J+J+J
1440 J="B!CH4CH8B!8B!CH4S!CH4B!CH8B!8CH8B!8B!CH8B!8S!CH4":GR=J+J
1450 GS=J+"B!CH4S!CH4B!CH8B!8S!C8V15S8B8Y24,190M32M32M16M16M16M16M16Y24,90M32M32
M16M16M16Y24,0M16M16Y24,190M8
1460 J="LM300C8C8M3000CM300CM3000CM300CM3000CM300C8C8M3000C":HI=J+J:HU=J+"M300C8
C8M3000CM300CM3000CM300C8M3000C8CC8M6000C4C8
1470 HV=J:HW="M300C8C8M3000CM300C8C8M3000C8M300CC8M2500C32C8R16R32C32C8R16R32C32
C16R32M5000C16
1480 HK="R8M300C8M3000CCM300C8M3000CM2700C8CC8M4000C4M2800C16C16
1490 HM=J+"M300C8C8M3000CM300CM3000L16CCCCM4000C2M2800C32C32CCCM3000LC
1500 HT=J+"M300C8C8M3000CM300CM3000CL8CM300CCM2800CL16CCCCLM3000C
1510 J="LR8M300C8M3000CM300C8C8M3000C8M300C8":HL=J+J+J+J
1520 HU=J+J+J+"M300C8M3000C8CC8M6000C4C8
1530 J="L8M300C4R8CC4M3000C4M300CC4CCCM3000C4":HR=J+J
1540 HS=J+"L8M300C4M3000C4M300CCM3000CCM300CL16M2800C32C32CCCCCC32C32CCCCCM3000C
8L
1550 AC="@63V13OAAR8R2ARR8AR2B-B-R8R2B-RR8B-
1560 BC="@63V13OEER8R2ERR8ER2FFR8R2FRR8F
1570 J="B-B-B-B-B-B-B-B- B-B-B-B-B-B-B-B-":CC="@33L8O3V13AAAAAAAA AAAA AB->C<A"+
J
1580 DC="@33L8O2V15AAAAAAAA AAAAAAAA"+J
1590 AD="GGR8R2GRR8GR2":J="FFR8R2E4Q6V4L32<ER32R16FR32R16GR32R16>DR32R16CR32R16<
BR32R16":AE=J+"GR32R16L8Q8V13
1600 AS=J+"L8Q8V13>F
1610 BD="DDR8R2DRR8DR2":BE="CCR8R2<B4>
1620 BS=BE+"R2RC
1630 J="FFFF FFFE4EFG>DC<B":CD="GGGGGGGG GGGGGGGG":CE=J+"G
1640 CS=J+"F
1650 ES="@4R1R2RR8O5V8L8A
1660 FS="@4R1R2RR8O5V8L8E
1670 J="@63V13OF2&F4&FE2&E4GR8A&":AF=J+"A1R8>DR8CR8<G4F":AO=J+"A1&A2R8>C4<F
1680 AG=J+"A1&A1
1690 J="@63V13OC2&C4&C<B2&B4>DR8E&":BF=J+"E1R8AR8GR8D4C":BO=J+"E1&E2R8G4C
1700 BG=J+"E1&E1
1710 J="V10FV15FFFF FFE4EEEEG4AV10":CF="O3@33V13"+J+"AV15AAAAAAAA AAAA A4F
1720 DF="O2@33V15"+J+"AV15AAAAAAAA AAAA A4F
1730 CG=J+"AV15AAAAAAAA AAAA AAA
1740 J="V5A2&A4&AV8GV5G2&G4&GV8AV5A1V8GV5G4V8AV5A4&A":EF="O5@4L8"+J+"V8A
1750 EG=J+"&A
```

MSX

★某ソフト・メーカーに就職が決まったんですが，そこはお堅いトコなんでゲームなんか作れない。うるうる。（北海道小樽市・沢田光彦18才）…【影：なるほど，ソフト・メーカーならず，シャーベット・メーカーなわけだ。つぐ美：つ，つ，つ，つまらないわぁ⁉】

```
1760 J="V5E2&E4&EV8DV5D2&D4&DV8EV5E1V8DV5D4V8EV5E4&E":FF="O5@4L8"+J+"V8E
1770 FG=J+"&E
1780 AH="ARARARR8A4R8>C4.
1790 BH="ERERERR8E4R8G4.
1800 CH="AAAAAAAA AAAA A>C4.
1810 I6="L16V11O3A>CEGEGB>D<EA>CE<FA>DF<GB>DE<FA>DF<GB>DG<A>CEA":I7="R1R1"+I6
1820 J="O5DDR8DDDR8DR8DR8DDE4<ARR8AAAR8AR8AR8AA":AI=J+">C4.":AJ=J+"G4.
1830 J="OAAR8AAAR8AR8AR8AAA4ER4R8EEER8ER8ER8EE":BI=J+"A4.":BJ=J+"D4.
1840 J="DDDDDDDD DDDD DDD<A4AAAAAAAA AAAA AAA":CI="OV13"+J+">":CJ=J:DI="O3V15"+J
+">
1850 J="@4O5V8L8AV5A2&A4&AV8AV5A4&AV8AV5A4V8AV5A1V8AV5A4&AV8A":EI=J+">CV5C4":EJ=
J+"V5G4V8E
1860 J="@4O5V8L8FV5F2&F4&FV8FV5F4&FV8FV5F4V8EV5E1V8EV5E4&EV8E":FI=J+"AV5A4":FJ=J
+"DV5DV8C
1870 AK="F2&F4R8G2&G4&GR8E4R8Q6L32V4<ER32R16FR32R16GR32R16GR32R16FR32R16ER32R16R
8RR8V13>ER32R16Q8L8GR8F
1880 AL="F2&F4R8G2&G4L32Q6V4<ER32R16GR32R16>Q8L8V13A1&AA12V5A12V13
1890 BK="C2&C4R8D2&D4&DR8<B4R1RR8Q6B32R32R16Q8>DR8C
1900 BL="C2&C4R8D2&D4RE1&EE12V5E12V13
1910 CK="FFFF FFFG4GGGG GGE4EEFGGFE4EEEEG4F
1920 CL="V10FV15FFFF FFG4GGGGEGA4AAAAAAAA12V5A12
1930 CN="V10FV15FFFF FFG4GGGGEGA4AAAAAAAA12V5A12R12RL16AAAAL8A4
1940 EK="V5E2&E4&EV8GV5G2&G4&GV8EV5E1&E2&EV8GV5GV8E
1950 EL="V5E2&E4&EV8GV5G2&G4&GV8A&A1
1960 FK="V5C2&C4&CV8DV5D2&D4&D<V8BV5B1&B2&BV8DV5DV8C
1970 FL="V5C2&C4&CV8DV5D2&D4&DV8E&E1
1980 J="Q8V11O5E1&E2D4E4D1&D1":AM="@63"+J:EM="@4"+J
1990 AN="E1&E2C4E4D1&D1":EN=AN
2000 J="Q8V10OA1&A2A4>C4<B1&B1":BM="@63"+J:FM="@4"+J
2010 J="@33L8FF>C<F>F<F>G<F":J=J+J:CM="O3V13"+J:DM="O2V15"+J
2020 J="EEBE>E<E>F+<E":J=J+J:CM=CM+J:DM=DM+J
2030 AP="F2&F4R8G2&G4L32Q6V4<ER32R16GR32R16>Q8L8V13A1R2R8AGR8F
2040 BP="C2&C4R8D2&D4RE1R2R8EDR8C
2050 CP="V10FV15FFFF FFG4GGGGEGA4AAAAAAAAAAAAG4F
2060 AQ="F2&F4R8E2&E4Q6E32R32R16Q8GA&A1R2Q6A32R32R16Q8GR8F
2070 BQ="C2&C4R8<B2&B4Q6B32R32R16Q8>DE&E1R2Q6E32R32R16Q8DR8C
2080 CQ="V10FV15FFFF FFE4EEEEEGA4AAAAAAAAA>E<AAG4F
2090 AR="F2&F4R8E2&E4Q6E32R32R16Q8GA&A1AV0A
2100 BR="C2&C4R8<B2&B4Q6B32R32R16Q8>DE&E1EV0E
2110 CR="V10FV15FFFF FFE4EEEE EGA4AAAAAAAAV5A
2120 'GOTO 2370
2130 '----------[MELODY]
2140 JC="V15L8O5D+32E32E16EEEV14E2V13E2V12EEV15<EA>EEED2V14D2V13D2V12D
2150 JD="V15D+32E32E16EEDDDF2V14FFFV15F+32G32G16FE":J="EEEV14EV10EV15DC<BB":JE=J
+"BBV14B2V13B>
2160 JS=J+"B>CDD+32E32E16DC<A
2170 J="OL8AAAV14AAV15GEB2V14BBV15>":JF=J+"CC16C+16DC2V14C<V15BBE2V14E2V15G+32A3
2A16":JR=J+"CDE2V14EEV15GGF+F+DE2V9EV15<A
2180 JG=J+"CC+32D32D16CC<BBA2V14A2V13AA>V15CEG+32A32A16
2190 JH="A2V14A2V13A2V12AAAV15C+32D32D16
2200 J="V15D<A>E<A>F<A>G<A>A<A>B<A>>CC+32D32D16DC2V14CCV15<B":JI=J+"AE2V14E2V15D
2210 JJ=J+"GG+32A32A16AAAV14AAV15B>C<B
2220 J="BBBV10BV15AB>C":JK=J+"C+32D32D16DDDV14DDV15C<B>D+32E32E16EEEV14E2V13E2V1
2EEV15DC<B
2230 JL=J+"<B2V14BV10BV15GGG+32A32A16AAAV14A2V13AA12V8A12
2240 JT=J+"<B2V14BV10BV15GGG+32A32A16AAAV14A2V13A2V12A2V11A
2250 J="O5V15L8D2V14DDV15CCDDV14DV15EEV14EV15CCDDV14DV15":JM=J+"EEEV14EEEV13EEEV
9EV15<GA>C
2260 JN=J+"CCV14C<V15GGGV14GGGV9GV15GA>C
2270 JO=J+"EEEV14EEEV13EEEV9EV15CDE
2280 JP="FFFV14FFFV13FFV15GGGV14GV15AAAV14AV15G+G+G+V14G+G+V15EG+B2V14BBBV9BV8B
2290 JQ="R1R1R1R2RR8OV15A8
2300 JU="AAAV10AAV15GEDDDECCCDCC<BA2V14AV10AV15L16EGAGABAB>C<B>CDCDED
2310 JV="L8EEED16C16<AAA>E16V9E16V15EEED16C16AAGA2V14A2V13AAV15B>CD4C<BA
2320 JW="L16>EDC<A>EDC<A>EDC<A>EDC<A>DC<BA>EDC<A>DC<BA>C<BAGAB>CDDC<BA>C<BAGBGAG
EAGEGEDEDC<A>CDC<A>D
2330 JX="EDC<A>CDEDC<A>CDEDC<AA>CDEDC<A>CDEC<A>CDEDEGAGAGG+ABA>C<B>CDCGA2A4V5A8
2340 :
2350 'PLAY
2360 :
2370 T$="T180@V127":W=0:Y=0:Z=0
2380 PLAY #2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
2390 :
2400 PLAY #2,"","","","","","",G1,H1
2410 PLAY #2,"","","","",E1,F1,G2,H2,I1
2420 PLAY #2,"","","","",F3,F3,G3,H3,I2
2430 PLAY #2,"","","","",F4,F4,G4,H4,I3
2440 PLAY #2,"","","","",F2,F2,G2,H2,I1
2450 PLAY #2,"","","","",F3,F3,G5,H5,I2
2460 PLAY #2,"","","","",F4,F4,G6,H6,I3
2470 PLAY #2,"","","","",F2,F2,G2,H7,I1
2480 PLAY #2,"","","","",F3,F3,G3,H8,I2
2490 PLAY #2,"","","","",F4,F4,G4,H4,I3
2500 PLAY #2,"","","","",F2,F2,G9,H9,I1
2510 PLAY #2,"","","","",F3,F3,GA,HA,I2
2520 PLAY #2,"","","","",F4,F4,GB,HB,I3
2530 :
2540 _VOICE COPY(T1,@63)
2550 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,GG,H2,I1
2560 FOR X=0 TO 300:NEXT
2570 _VOICE COPY(T2,@63)
2580 PLAY #2,A2,B2,"","",F5,F5,GC,HC,I2
2590 _VOICE COPY(T1,@63)
2600 PLAY #2,A3,B3,C3,D3,F6,F6,GD,HD,I3
2610 _VOICE COPY(T2,@63)
2620 PLAY #2,A7,A7,A7,A7,F2,F2,GG,H2,I1
2630 PLAY #2,A2,B2,"","",F5,F5,GC,HC,I2
2640 _VOICE COPY(T1,@63)
2650 PLAY #2,A4,B4,C4,D4,F7,F7,GD,HD,I3
2660 _VOICE COPY(T2,@63)
2670 PLAY #2,A5,B5,"","",F8,F8,GE,HE,I4
2680 _VOICE COPY(T1,@63)
2690 PLAY #2,A6,B6,C6,D6,F9,F9,GD,HD,I5
2700 _VOICE COPY(T2,@63)
2710 PLAY #2,A5,B5,"","",F8,F8,GE,HE,I4
2720 _VOICE COPY(T1,@63)
2730 IF Z=1 THEN 2770
2740 PLAY #2,A3,B3,C3,D3,F6,F6,GD,HD,I3
2750 PLAY #2,A8,A8,A8,A8,F2,F2,GG,H2,I1
2760 IF Z=0 THEN Z=1:GOTO 2570
2770 PLAY #2,AA,BA,CA,DA,FA,FA,GF,HF,I5
2780 IF Y=2 THEN 2810
2790 PLAY #2,AB,AB,AB,AB,FB,FB,GH,HH
2800 GOTO2830
2810 PLAY #2,AB,AB,AB,AB,FO,FO,GH,HH,"",JQ
2820 :
2830 _VOICE COPY(T2,@63)
2840 IF Y=2 THEN 2910
2850 PLAY #2,AC,BC,CC,DC,"","",GI,HI,"",JC
2860 PLAY #2,AD,BD,CD,CD,"","",GV,HV,"",JD
2870 PLAY #2,AE,BE,CE,CE,"","",GV,HV,"",JE
2880 PLAY #2,AC,BC,CC,DC,"","",GI,HI,"",JC
2890 PLAY #2,AD,BD,CD,CD,"","",GV,HV,"",JD
2900 PLAY #2,AS,BS,CS,CS,ES,FS,GW,HW,"",JS
2910 PLAY #2,AF,BF,CF,DF,EF,FF,GL,HL,"",JF
2920 IF Y<2 THEN 2970
2930 IF W=1 THEN 2960
2940 PLAY #2,AO,BO,CF,DF,EF,FF,GL,HL,"",JR
2950 IF Y=2 THEN W=1:Y=3:GOTO 2910
2960 W=0
2970 PLAY #2,AG,BG,CG,CG,EG,FG,GL,HL,"",JG
2980 PLAY #2,AH,BH,CH,CH,"","",GK,HK,I6,JH
2990 PLAY #2,AI,BI,CI,DI,EI,FI,GI,HI,"",JI
3000 PLAY #2,AJ,BJ,CJ,CJ,EJ,FJ,GI,HI,"",JJ
3010 PLAY #2,AK,BK,CK,CK,EK,FK,GI,HI,"",JK
3020 IF Y=4 THEN 3270
3030 IF Y=3 THEN PLAY #2,AL,BL,CN,CN,EL,FL,GT,HT,I7,JL:Y=4:GOTO 2990
3040 PLAY #2,AL,BL,CL,CL,EL,FL,GM,HM,"",JL
3050 IF Y=0 THEN Y=1:GOTO 2850
3060 FOR X=0 TO 2
3070 IF X>0 THEN 3110
3080 :
3090 PLAY #2,"","","","",E1,F1,G2,H2,I1
3100 GOTO 3120
3110 PLAY #2,"","","","",F2,F2,G2,H2,I1
3120 PLAY #2,"","","","",F3,F3,G3,H3,I2
3130 PLAY #2,"","","","",F4,F4,GN,HN,I3
3140 NEXT
3150 PLAY #2,"","","","",F2,F2,G2,HO,I1
3160 PLAY #2,"","","","",F3,F3,GP,HP,I2
3170 PLAY #2,"","","","",F4,F4,GQ,HQ,I3
3180 :
3190 _VOICE COPY(T3,@63)
3200 PLAY #2,AM,BM,CM,DM,EM,FM,GR,HR,"",JM
3210 PLAY #2,AM,BM,CM,DM,EM,FM,GR,HR,"",JN
3220 PLAY #2,AN,BN,CM,DM,EN,FM,GR,HR,"",JO
3230 PLAY #2,AN,BN,CM,DM,EN,FM,GS,HS,"",JP
3240 FOR X=0 TO 220:NEXT
3250 Y=2:Z=0:GOTO2540
3260 :
3270 PLAY #2,AP,BP,CP,CP,"","",GU,HU,"",JT
3280 PLAY #2,AQ,BQ,CQ,CQ,"","",GU,HU,"",JU
3290 PLAY #2,AQ,BQ,CQ,CQ,"","",GU,HU,"",JV
3300 PLAY #2,AQ,BQ,CQ,CQ,"","",GU,HU,"",JW
3310 PLAY #2,AR,BR,CR,CR,"","",GM,HM,"",JX
3320 PLAY #2,"","","","",EW,FW,GX,HX,IX
3330 PLAY #2,"","","","",FX,FX,GX,HX,IX
3340 PLAY #2,"","","","",FY,FY,GY,HY,IY
3350 PLAY #2,"","","","",FZ,FZ,GZ,"",IZ
```


★小泉今日子　影　つぐ美（しあわせいっぱいの影さんの図）。（東京都稲城市・愛12才）……【つぐ美：私と影さんの間に１文字分あいているところがいいわよね。まねしてみよう…。美男子つぐ美美男子………影（つぐ美しあわせいっぱいの図）。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR以降 (N88-BASIC V2モード)用

マーベルランド

エントリー・コード
88M-①

～パレード面BGM～　©NAMCO

小林　佳樹

内容

ナムコのゲーム，マーベルランドのパレード面の曲です。

使用法

普通に打ち込んでRUNです。

プログラムについて

メロディにＰＳＧ２チャンネル，ベースにＦＭ１チャンネル，ドラムにＦＭ１チャンネル，サブ・メロディにＰＳＧ１チャンネル使っています。

最後に

チャンネルがたりないので，どのパートを使うか悩んだんです。その結果，このようなパートに……。

プログラムを見れば，すぐ私の苦労がわかってもらえると思います。

GORRY先生より一言

短くまとまっていて，かつよく聴ける曲に仕上っています。

チェックしていて思ったのが，「各機種版ともあまり音が変わらない」こと。ふつうは同じ曲でも機種や音源で差がでてくるものなのですが，マーベルランドの曲はＯＰＬＬでもＯＰＭでもＯＰＮ（Ａ）でもあまり変わりがないのです。不思議。

マーベルランド～パレード面ＢＧＭ～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 ' -MARVEL LAND-
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HDDFF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HE000
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE003,NO.MAX
210 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
220 DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
230 DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
240 GOTO 1000
500 '
510 *VOICE.SET
520 IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT "VOICE NO. ERROR":STOP
530 AD=&HDE00+&H25*NO
540 POKE AD   ,A%(0,0)                       'AF
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)  'DT/ML
580 POKE AD+4 ,A%(I,5)                       'TL
590 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)            'KF/AR
600 POKE AD+12,A%(I,1)                       'DR
610 POKE AD+16,A%(I,2)                       'SR
620 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)            'SL/RR
630 POKE AD+24,A%(I,9)                       'AMS
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD   ,A%(0,1)*16                    'OM
670 POKE AD+1 ,A%(0,2)                       'WF
680 POKE AD+2 ,A%(0,3)                       'SY
690 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255               'SPEED L
700 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255                 'SPEED H
710 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255               'PMD
720 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255               'AMD
730 POKE AD+7 ,A%(0,7)
740 RETURN
```


★**編集長**：影君！君にはこれから今までの２倍の仕事をしてもらう。さもなくばクビだ!! **影**：これまでの２倍ということは……。０×２＝０つまり仕事をしなくてよいと。**編集長**：だっふーん。（千葉県印旛郡・小川朋彦17才）……【**編**：－30×２＝－60。】

```
999 '
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA  59, 15,  0,  1,  22500,-127, 0,  8,0,0
1030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      DRUM
1040 DATA  31, 26,  5, 11,  0, 32,  0,  2,  3,  0
1050 DATA  31, 26,  9, 11,  0,  0,  0,  1, -3,  0
1060 DATA  31, 17,  1,  7, 10, 17,  0,  9, -3,  0
1070 DATA  31, 13,  1,  8, 15,  0,  2,  1,  3,  0
1080 NO=1:GOSUB *VOICE.SET
1090 '
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1110 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1120 DATA  60, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1130 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      CYMBAL
1140 DATA  31,  0,  0,  3,  1,  0,  0, 15,  0,  0
1150 DATA  31, 21, 13,  6,  1,  0,  0,  1,  0,  0
1160 DATA  31,  9, 14,  3,  4, 10,  0, 15,  0,  0
1170 DATA  31, 21, 15,  7,  6,  0,  0, 10,  0,  0
1180 NO=2:GOSUB *VOICE.SET
1190 '
1200 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1210 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1220 DATA  60, 15,  0,  1,    500,-99,  0, 10,0,0
1230 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      SNEAR DRUM
1240 DATA  31,  0,  0,  7,  0,  0,  0, 15,  4,  0
1250 DATA  31, 21, 15,  9,  2,  0,  0, 15,  4,  0
1260 DATA  31, 20,  0, 15, 11, 10,  0,  2,  1,  0
1270 DATA  31, 19, 17,  9,  2,  0,  0,  2,  7,  0
1280 NO=3:GOSUB *VOICE.SET
1290 '
1500 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1510 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1520 DATA  60, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1530 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      HI-HAT
1540 DATA  30, 26,  0,  7,  1,  9,  0, 15,  1,  0
1550 DATA  29, 23, 17, 12,  4,  0,  0,  2,  1,  0
1560 DATA  30, 23,  0,  8,  2,  0,  0, 15, -2,  0
1570 DATA  30, 23, 19, 13,  5,  0,  0,  7, -2,  0
1580 NO=4:GOSUB *VOICE.SET
1590 '
2000 '
2010 T$="T88"
2020 C0$="T88L16@3V15O3C8CCC8C8C8C8CCL8
2030 F0$="T88Y38,222L8@1V14O4CRCRC
2040 '
2050 A1$="S0M9999L8O5G>C<B16A16GFAGV13C16D16 S0EGL16FEDCDEL8FG4 G>C<B16A16GFAGV1
3C16D16 S0L16ECDEFEDCL8<B>DC4
2060 B1$="@13V13L4O3C<EFG >C<GFG >C<EFG >C<FG>C
2070  C$="@4C@3C@4C@3C16C16@4C@3C@4C@3C":C1$="@2C@3C@4C@3C16C16@4C@3C@4C@3C"+C$+
C$+C$
2080 D1$="V13L8O5C<G>D+64E16..C<A>C<B>D C<GEGFA>D<B >C<G>D+64E16..C<A>C<B>D C<GF
AGB>C
2090 E1$="L8O5V13G16&G>C<B16A16GFAG4 EGL16FEDCDEL8FG4 G>C<B16A16GFAG4 L16ECDEFED
CL8<B>DC8.
2100 F1$="@46V11O5L8 EE4EFFGG EE4ECCDD EE4EFFGG EEFF V12G16A16B>C4
2110 '
2120 A2$=">C4<B4A4G4 FEDCDEFG >CD<B>C<ABG4 L16FDEFL8F+AGAB4
2130 B2$="C<BAG L8F>F<F>F<G>G<G>G L4C<BAG L8F>F<F+>F+<G>G<G>GL4
2140  C$="@2C@3C@4C@3C@4C@3C@4C@3C @2C@3C@4C@3C16C16@2C@3C@4C@3C":C2$=C$+C$
2150 D2$="C<GBGAFG4 FB64>C16..<A>C<G>C+64D16..<B>D C<GBGAFG4 FB64>C16..<F+AGAB4
2160 E2$=">C4<B4A4G4&G16 FEDCDEFG >CD<B>C<ABG4 L16FDEFL8F+AGAB8.
2170 F2$="CD<B>C<ABG4 F>C<F16A16>C<G>D<G16B16>D CD<B>C<ABG4 F>C<F+>C<L16G>G<A>A<
B>B
2180 '
2190 A3$="G>C<B16A16GFAGV13L16CD S0ECDEL8FGA4B4 >C2.
2200 B3$="C<EFG >C<F8G8AB >C4@1V13O4C4C4C4
2210 C3$="@2C@3C@4C@3C16C16@4C@3C@4C@3C@2C@3C@4C@3C@2C@3C@4C@3C@2C@3L16CCCCCCC4C
4
2220 D3$=">C<G>D+64E16..C<A>C<B>D C<GFGAFBG >CGEGC4
2230 E3$="B16G>C<B16A16GFAG4 L16ECDEL8FGA4B8. >C2.
2240 F3$="V11L8<EE4EFFGG L16V12ECDEF8G8A4B4 C4EFG8>C4
2250 '
2260 CMD VOICE LFO 4,2,1,6400,-20,0,4
2270 CMD VOICE LFO 5,2,1,4400,20,0,4
2280 '
2290 CMD PLAY F0$, T$,C0$, T$, T$, T$
2300 CMD PLAY F1$,B1$,C1$,D1$,E1$,A1$
2310 CMD PLAY F2$,B2$,C2$,D2$,E2$,A2$
2320 CMD PLAY F3$,B3$,C3$,D3$,E3$,A3$
2330 END
```

★ハガキ切り取り必勝法。①左手で本誌左側上辺をつかむ。②右手親指と人差指でハガキ下辺をはさみ，左下に向け少し丸める。③左下に力を加えつつ思い切ってぶっちぎる。④ハサミ。⑤失敗したときはもう１冊買おう。(新潟県中頸城郡・**閻間修一17才**)……**【影：…】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-9801/286シリーズ (N88-BASIC(86))+サウンドボード用

ファミコン版

女神転生II ～BGM1～

©NAMCO

エントリー・コード
98M—①

らんぶうはらりん

こんにちは

『あなたの好きなファミコン・ソフトを三つ挙げなさい』と聞かれたら迷わずこう答える。「スターラスター，ドラスレⅣ，そして女神転生II」と。
うーん，僕ってマニア。

何故めがてんなのか

なんのことはない，約2年ぶりに買ったファミコン・ソフトだったし，あまり他人の作らないものを作るほうがいいからである。

制作秘話

このゲーム，ROMに音源を積んでいるみたいで，けっこういい音がでます。そんなわけでイカすう！と思いながらメロディをとり，メインの音を作りはじめました…が…「できないぃぃ！」そーなんです，あの厚みのある音がでないんです。

くやしかったので勝手に音色を変えてしまいました。おかげで一種異様な暗さがちと薄れてしまった。

一番苦労した1870行は，音とりに1週間ぐらいかかったよーな気が…。

ぷろぐらむ

メインのデータは，ポルタメントを多用したためにZコマンドがぽろぽろでます。リリースを大きくしてLFOを切り替えながらだしているので，休符にLFOをかけてたりします。

妙ですが，プログラムを見れば大体わかりますので暇な人は見てください。

改造の手引き

やっぱりメインの音色でしょう。未熟な僕では実現できなかったこの悲しさを満たしてちょうだい。おねがい。あと，スネアのノイズが汚く聞こえる人は1990行を直してください。

おわりに

前回のフルスロットル(90年7月号掲載)も短かったが今回はもっと短い。入力は楽なのでぜひ打ち込んでね。

GORRY先生より一言

MML内で，半音の表記が“D♯”，“A♯”になっていますが，これは，“E－”“B－”に直したほうがいいでしょう。でる音は同じですが，曲が変ロ短調。つまりオクターブが「B♭CDE♭FGAB♭」で構成されていることを明確に表すためです。

「苦労した」という1870行，まだちがうようです。和音が分散された形たなっているだけですので，直してみましょう。

女神転生II～BGM1～ミュジック・プログラム・リスト

```
1000  '-------------- DIGITAL DEVIL STORY    MEGAMI-TENSEI ][ -----------------
1010 OPTION BASE 0:RESTORE:CLEAR ,&H6E00
1020 DIM BD%(4,9),SD%(4,9),MI%(4,9),B1%(4,9)
1030 DIM A$(9),B$(9),C$(9),D$(9),E$(9),F$(9)
1040 PLAY ALLOC 3000, 3000, 5000, 3000, 3000,10000
1050 '############################### DATA SET ###################################
1060 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ BD%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  1,BD%
1070 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ SD%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  2,SD%
1080 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ B1%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  3,B1%
1090 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ MI%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  4,MI%
1100 '*********************************************************************
1110 DATA 59,15,0,0,0,0,0,0,0,0
1120 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : B.DRUM     :@ 1
1130 DATA  0,10,12, 1,14,100, 0, 0, 3, 0
1140 DATA  0,10,12, 1,12,122, 0, 0, 0, 0
1150 DATA  0,10,10, 1,13,121, 0, 0, 3, 0
1160 DATA  0,10,15, 1,14,125, 0, 0,-4, 0
1170 DATA 60,15,2,1,2000,-100,0,10,0,0
1180 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : S.DRUM     :@ 2
1190 DATA  0,31,31, 1,15,125, 0,15, 2, 0
1200 DATA  0,17,19, 1, 1,110, 0,14, 0, 0
1210 DATA  0, 6,31, 1, 0,125, 0, 5, 0, 0
1220 DATA  0,15,16, 1, 0,115, 0, 2,-4, 0
1230 DATA 59,15,2,1,800,-120,0,15,0,0
1240 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : E.BASS     :@ 3
1250 DATA  0,15,29, 1,13,110, 1,12, 3, 0
1260 DATA  0,15,20, 1,14, 80, 1,15, 3, 0
```

★キャーっ編さんが増殖している——!!（茨城県水戸市・大森雅樹16才）……【編：まあこんなにいそがしいと増殖もしたくなるわな。くっそー，ヒマがほしーよー。影：まあ「貧乏ヒマなし」ともいうし……ねえ。編：誰が貧乏ですって？　影：ア・タ・シ。】

```
1270 DATA  0,20,22, 1,14,102, 1, 0, 3, 0
1280 DATA  0,14,29, 1,12,122, 1, 1,-4, 0
1290 DATA 57,15,4,1,1200,-100,0,10,0,0
1300 '    AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : MAIN      :@ 4
1310 DATA  6,20,29,13,14, 90, 0, 3, 1, 0
1320 DATA  7,22,30,13,15, 82, 0, 6, 7, 0
1330 DATA 11,20,29,13,14,115, 0, 0, 3, 0
1340 DATA 12,27,31,13,15,106, 1, 2, 7, 0
1350 '################################## A$ #####################################
1360 A$(0)="MB O6 L8 T182 Q8 @4"
1370    FOR I=1 TO 4
1380 A$(I)="R1R1R1R1"
1390    NEXT
1400 A$(5)="@4Z35,12>D1@4*R4<B16>C16<A#AGFA!G4.*D1*R4.Z10,2R4Z10,4"
1410 A$(6)="!C4.*D4.D#4.D#32F4^16^32*G4A4A#4.A4.>!C4*<A#4.A4.Z10,2R4Z10,4"
1420 A$(7)="L8>!D1*C<A#AA#>CDC<AG4.>!D1*R4.Z10,2R4Z10,4"
1430 A$(8)="!F1*D#C<G>CD#FD#<A#>!D4.Z10,2R8*<D4 Z25,100Z20,500R4>@4Z20,500*D#4.Z
10,2 !R8Z10,2*<F4 Z25,100!R4Z10,4Z25,156>"
1440 A$(9)="!G1Z10,2*R2..!@V98R8@V0R1R1<"
1450 '################################## B$ #####################################
1460 B$(0)="MB O2 L8 Q8"
1470   B1$="O3@3*L16 G4GRRR RRFRRRRR D#RRRRRD#R RRRRF4"
1480    FOR I=1 TO 4
1490 B$(I)=B1$+B1$
1500    NEXT
1510   B2$="L8GGGGGFFFD#D#D#D#D#D#FF
1520    FOR I=5 TO 8
1530 B$(I)=B2$+B2$
1540    NEXT
1550 '################################## C$ #####################################
1560 C$(0)="MB O2 L4 Q8"
1570 C$(1)="@1R1R1R1R1
1580 C$(2)="AAAAAAAA AAAAAAAA
1590 C$(3)=C$(2)
1600 C$(4)=C$(2)
1610  CA$="@1A>@2E<@1A16A8A16"
1620   C1$=CA$+">@2E<"
1630   C2$=CA$+">@2E8<@1A16A16"
1640   C3$=CA$+">@2E8@V122E8<"
1650   C4$=CA$+">@2L16EECCL4<"
1660   C5$=CA$+">@2L16EE@V122EEL4<"
1670 C$(5)=C1$+C2$+C1$+C3$
1680 C$(6)=C1$+C2$+C1$+C4$
1690 C$(7)=C$(5)
1700 C$(8)=C1$+C2$+C1$+C5$
1710 '################################## D$ #####################################
1720 D$(0)="MB O3 L16"
1730 D1$="Q7 V14 D4 Q8 DV12 Q6 D Q8 RDV11DRV14CV12 Q6 C Q8 RCV11CR<V14A#V12 Q6 A
# Q8 RA#V11A#RV14A#V12 Q6 A# Q8 RA#V11A#R>V14C4"
1740    FOR I=1 TO 8
1750 D$(I)=D1$+D1$
1760    NEXT
1770 '################################## E$ #####################################
1780 E$(0)="MB O3 L16"
1790 E1$="Q7 V14 G4 Q8 GV12 Q6 G Q8 RGV11GRV14FV12 Q6 F Q8 RFV11FR V14D#V12 Q6 D
# Q8 RD#V11D#RV14D#V12 Q6 D# Q8 RD#V11D#R V14F4"
1800    FOR I=1 TO 8
1810 E$(I)=E1$+E1$
1820    NEXT
1830 '################################## F$ #####################################
1840 F$(0)="MB O6 Q3 V11
1850 F$(1)="R1R1R1R1"
1860 F$(2)="R1R1"
1870   F1$="G>D<A#G>C<A#FA#GD#A#GD#A#GF"
1880 F$(3)="Y7,184L8V11"+F1$
1890 F$(4)="Y7,184L8 Q3"+F1$+"Y7,156 Q8 L16 M1500 Y6,0"
1900   F2$="S0@WS0@WS0@WS0@W Y6,30M2500S0@W Y6,0M1500S0@WS0@WS0@W"
1910    FOR I=5 TO 8
1920 F$(I)=F2$+F2$+F2$+F2$
1930    NEXT
1940 F$(9)="R1R1R1R1 Q3"
1950 '################################ PLAY ####################################
1960  PLAY  A$(0), B$(0), C$(0), D$(0), E$(0), F$(0)
1970  PLAY  A$(1), B$(1), C$(1), D$(1), E$(1), F$(1)
1980 FOR I=2 TO 8
1990  PLAY  A$(I), B$(I), C$(I), D$(I), E$(I), F$(I)
2000  PLAY       ,      ,      ,      ,      , F$(I)
2010 NEXT
2020  PLAY  A$(9), B$(1), C$(1), D$(1), E$(1), F$(9)
2030  IF STATUS PLAY (0)<200 THEN GOTO 1980 ELSE GOTO 2030
2040 '############################################ H.2 8/1  R.HARARIN ######
```


★**僕**：今日，君の表紙で手を切ったぜ(実話)。**ベーマガ**：あなたがへんなところさわるからよ。**僕**：そういうことをするなら僕は君と手を切るぜ。**ベーマガ**：ウフ，できないくせにィ。（群馬県佐波郡：**大内きゅうたろう14才**）……【**影**：できないくせにィィ。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000用

WGP

ダブリュー ジー ピー

エントリーコード
X6M－①

～Name Entry～ ©タイトー

西島 淳一

《内容》

タイトーの「WGP」より，ネーム入れの曲を作ってみました。短いプログラムですので，気軽に打ち込んでみてください。

《プログラム》

音色は結構がんばって作ったのですが，音とりについては自信がないので，気づいた点があれば直してみてください。

ちなみに，メロディに2CH（うちエコーパート1CH），バックに3CH，ベース，ドラムス，ハイハット・シンバルなどに各1CHを割り当てています。

P.S.

Special thanks to 井毛屋私臣＆久米さん

GORRY先生より一言

音色が少しフワフワした感じがあります。もっとインパクトのある音色で迫ってみてもいいと思います。

「投稿ディスクにはシステムを入れたほうがいいですか？」という質問があったのですが，ぜひ入れるようにしてください。

あと一つ…無理やり2Dのディスケットを2HDフォーマットして投稿ディスクに使わないように，西島くん。「読めないから没」っていうのも結構ありますので。

WGP～Name Entry～のミュージック・プログラム・リスト

```
 10 /*     W G P     = = N a m e  E n t r y = =
 20 m_init()
 30 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):next
 40 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
 50 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256]
 60 str t1[256],t2[256],t3[256],t4[256]
 70 /*bass drum
 80 dim char v(4,10)={
 90 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAM
100      5, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
110 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
120     31, 15,  0,  8, 15, 10,  0,  0,  0,  0,  0,
130     31, 14,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
140     31, 13,  0,  8, 15, 11,  0,  0,  0,  0,  0,
150     31, 24,  0,  9, 15,  8,  0,  1,  0,  0,  0}
160 m_vset(70,v)
170 /*snare drum
180 v={
190 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAM
200     60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
210 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
220     31,  4, 10,  4, 15,  7,  0,  3,  0,  1,  0,
230     31, 15, 10,  8, 15,  8,  0,  1,  0,  1,  0,
240     31, 21, 10,  6, 15, 19,  0,  3,  0,  1,  0,
250     31, 16, 10,  8, 15,  0,  0,  2,  0,  1,  0}
260 m_vset(71,v)
270 /*tom
280 v={
290 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAM
300     62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
310 /* ·AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
320     31, 10, 10, 11, 15,  0,  0, 15,  0,  2,  0,
330     31, 23, 17, 12,  7,  4,  0,  0,  0,  3,  0,
340     31, 16, 11, 11,  6,  1,  0,  0,  3,  0,  0,
350     31, 15, 12,  9,  7, 11,  0,  0,  7,  0,  0}
360 m_vset(72,v)
370 /*hi-hat(o)
380 v={
390 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAM
400     41, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
410 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
420     31, 31,  0,  0,  1,  3,  0, 11,  0,  3,  0,
430     31, 27,  2,  0,  4, 21,  2, 12,  0,  3,  0,
440     31, 22,  0,  1,  4, 11,  1,  1,  0,  1,  0,
450     31, 18,  9,  7,  1,  7,  2,  7,  0,  0,  0}
460 m_vset(73,v)
470 /*main
480 v={
490 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAM
500     59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
510 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
520     21,  1,  1,  4,  1, 42,  2,  2,  0,  0,  0,
530     19,  1,  0,  5,  1, 34,  2,  1,  0,  0,  0,
540     21,  1,  0,  4,  1, 46,  2,  3,  0,  0,  0,
550     18,  1,  0,  8,  1,  0,  2,  1,  0,  0,  0}
560 m_vset(74,v)
570 /*bass
580 v={
590 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAM
600     52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
610 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
620     31,  7,  7,  6,  2, 25,  3,  6,  0,  0,  0,
630     24,  6,  6,  3,  1, 43,  3,  5,  0,  0,  0,
640     31,  9,  7,  4,  1, 17,  2,  0,  0,  0,  0,
650     31,  6,  6,  8, 15,  2,  2,  1,  0,  0,  0}
660 m_vset(75,v)
670 /*hi-hat(c)
680 v={
690 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAM
700     56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
710 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
720     31,  0,  0,  4,  0,  0,  0,  7,  0,  3,  0,
730     31,  0,  0,  4,  0,  0,  0,  5,  0,  2,  0,
740     31,  0,  0,  4,  0,  0,  0,  3,  0,  1,  0,
750     31, 19,  8,  8, 12, 12,  0,  1,  0,  0,  0}
760 m_vset(76,v)
770 /*cynball
780 v={
790 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAM
800     41, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
810 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
820     31, 31,  0,  0,  1,  9,  0, 14,  7,  2,  0,
830     31, 28,  2,  0,  4,  6,  0, 12,  7,  3,  0,
840     31, 22,  0,  0,  4, 11,  0,  1,  7,  1,  0,
850     23, 31, 12,  5,  0,  0,  0, 13,  0,  0,  0}
860 m_vset(77,v)
870 /*hand claps
880 v={
890 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAM
900     57, 15,  3, 0, 200,127,  0,  7,  0,  3,  0,
910 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
920     26, 28,  0,  3,  6,  9,  0,  5,  0,  0,  0,
930     29, 20,  0,  3, 15, 15,  0,  2,  0,  1,  0,
940     31, 11,  0,  3, 15, 34,  0,  0,  0,  0,  0,
950     31, 14,  0,  6, 15,  0,  0,  1,  0,  3,  0}
960 m_vset(78,v)
970 /*back
980 v={
990 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAM
1000    60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1010 /* AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1020    17, 11,  3,  6,  1, 33,  0,  8,  3,  0,  0,
1030    15, 10,  2,  5,  1,  2,  1,  4,  7,  0,  0,
1040    17, 11,  3,  6,  1, 34,  0,  8,  7,  0,  0,
1050    14,  9,  2,  5,  1,  0,  1,  8,  3,  0,  0}
1060 m_vset(79,v)
2000 /*bass
2010 a="@75o2v15l16q8 p3 y48,00 t127  [d.c.] r8 [coda]
2020 b="|:3eeabeeaba8e8.r8.:|eeabeeabe<e>d<d>c<c>a
2030 c="e2ee4c4aararararr>{aaa}8<aec>a< [*]
2500 m_trk(1,a)
2510 m_trk(1,b)
2520 m_trk(1,c)
3000 /*main 1
3010 a="@74o4v13l16q8 p3 y49,00  [d.c.][coda]
3020 b="b<c+d2.f+8.d2..&d32r32>b<c+d2&d8f+8q7d8>bq8<e2&e8.
3030 c="e8q6g8bq8al&aaarararar4. [*]
3500 m_trk(2,a)
3510 m_trk(2,b)
3520 m_trk(2,c)
4010 a="@74o4v10l16q8 p3 y50,20 [d.c.] r16. [coda]
4500 m_trk(3,a)
4510 m_trk(3,b)
4520 m_trk(3,c)
5000 /*back 1
5010 a="@79o3v10l8q7 p1 y51,00  [d.c.][coda]
5020 b="r|:3v10d&v6rv10c+.d16&v6rr4.:|v10d&v6rv10d.d16&v6rr4.
5030 c="rll16v10ee&v6rv10e&v6rv10e&v6rv10e&v6rr4rl8 [*]
5500 m_trk(4,a)
5510 m_trk(4,b)
5520 m_trk(4,c)
6000 /*back 2
6010 a="@79o3v10l8q7 p2 y52,30  [d.c.][coda]
6500 m_trk(5,a)
6510 m_trk(5,b)
6520 m_trk(5,c)
7000 /*back 3
7010 a="@79o2v10l8q7 p3 y53,20  [d.c.][coda]
7020 b="r|:3v10b&v6rv10a.b16&v6rr4.:|v10b&v6rv10b.b16&v6rr4.
7030 c="r4@74o6q8c4d2@79o2l16q7v10bb&v6rv10b&v6rv10b&v6rv10b&v6rr4rl8 [*]
7500 m_trk(6,a)
7510 m_trk(6,b)
7520 m_trk(6,c)
8000 /*drums
8010 t1="@72o3@12<a&a-&g&g-&f&e>ol116
8020 t2="@72o3@12<f&e&e-&d&d-&c>ol116
8030 t3="@72o3@12<d-&c&>b&b-&a&a-ol116
8040 t4="@72o3@12a&a-&g&g-&f&eol116
8110 a="@70o1v15l16q8 p3 y54,00 [d.c.] r8 [coda]
8120 b="|:3@70cr8.@71f8r@70ccr8.@71f8r8:|@70er8.@71f8@70cc
8130 c="r"+t1+"r"+t2+"r"+t3+t4
8140 d="@70crccr@71f8r@70eer8.@71f8r8ff8f8f8f8r
8150 e="@70{ccc}8"+t1+t2+t3+"r  [*]
8500 m_trk(7,a)
8510 m_trk(7,b)
8520 m_trk(7,c)
8530 m_trk(7,d)
8540 m_trk(7,e)
9000 /*etc.
9010 a="v14l8q8 p3 y55,00  [d.c.] r8 [coda]
9020 b="@77o5c4@76o3cccccccccc@73o4cr8@78o5l16eer@78eer
9030 c="@76o3l8cccc cccc ccc@73o4cr4..@77o5c8&c16
9040 d="@76o3{cccc}@73o4cr4.crr4..@77o5c4&c16r4  [*]
9500 m_trk(8,a)
9510 m_trk(8,b)
9520 m_trk(8,c)
9530 m_trk(8,d)
10000 m_play()
10010 /*       (c)TAITO  /  Programed by J.Nishizima
```


★バイトでためたお金でやっとX68Kを買います。98にしよーかとも思ったけどやっぱX68だっ！でもソフトが少ないのでX1のよーになるのではと思うと心配で夜もぬむれません。どーにかしてください。（兵庫県神戸市・堀合篤史16才）……【影：朝，寝よう！】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-9801/286シリーズ
(N88-BASIC(86))＋サウンドボード用

ツインビー

～アレンジ・バージョン～

©コナミ

荒木　潤

みなさんこんにちは。荒木　潤です。

今回お送りするのは，別冊ゲーム・ミュージック・プログラム大全集でもお約束した「ツインビー」メインテーマのアレンジです。やっとバグが直りましたので（ちなみに原因はただの音符の数えまちがいでした。R６＋R12＝R２だと思ってたボクが甘かったですぅ?!）。

いま甦えるツインビー

「なぁ～んだ，ツインビーか。つまんない。アレンジだってもう聞きあきたよ」とおっしゃるそこのアナタ!!　あなたがたがおっしゃるのは今までの「ツインビー　アレンジ・バージョン」でしょ？

そもそもなんで私がツインビーを作ろうとしたか，そこからお話ししましょう。

時は90年４月，私とGORRY先生は別冊「ゲーム・ミュージック・プログラム大全集」の編集のために，一生懸命チェックをしておりました。その中に何本か「ツインビー　アレンジ・バージョン」とか，「ツインビー　メドレー」というのがありました。しかし，これらを聞いてみると……なぜかみんな同じなのです。

音色をきれいなものに差し替えて，ドラムパートをちょっとごーせいにする。ところどころ思いついたようにバッキングや効果音を入れて，メイン・メロディにエコーをかける。そんな作品がいくつ送られてきたことでしょう。MSXでも88でもX1でも77AVでも（X68Kにはこなかったよ）……。

別にそれが悪いとは言いませんが（現にいくつか載っています），さすがに同じものばかりでは……と思い，作ってみたワケです。

で，荒木君のぐちぐち……は，つぎの章に続くわけです……というのは原稿を書いていたときのお話。じつはこれからお話する理由のため，書くスペースがなくなっちゃいました。いずれまた別の機会に……。

かくしてその理由とは何か？

じつは今月はみなさんへのお年玉，ということで，ほかにもリストを２本用意していたのです。しかし現実はそんなに甘くない。ある日編集部で，ボクはこんな噂を耳にしたのです。

「そうそう，荒木君知ってた？ 来月（１月号）のしめ切が８日で，さ来月（２月号）のしめ切が今月（11月）の20日だって」

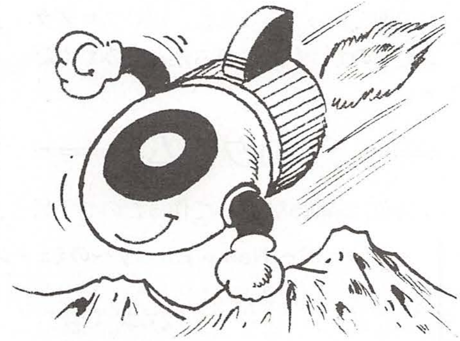
……そう，地獄の年末進行がやってきたのです!!　しかも逆算してみるとプログラムを組みはじめたのがしめ切の5日前。チェックのとき以外はめったにさわったことのない機種で，そうそう簡単にプログラムが組めるワケがありません。それでも最初のうちは死にもの狂いでプログラムしてましたけど，しめ切２日前にディスク・ケースを忘れてついにハマリ。

というワケなので，来月は最近元気のないコノ機種と，なかなか投稿のこないアノ機種のアレ用のプログラムを用意する予定ですので(?)コレとアレのユーザーの人は期待していてくださいね(??)。

最後に

今回のアレンジははっきり言って半分パロディです。だけど，どうせアレンジするならここまでやってほしいと思っています。

それではみなさん，また来月まで。「さようなら……お姫様」(わかるかな？)



ツインビー～アレンジ・バージョン～のミュージック・プログラム・リスト

```
1 ' SAVE"TWINBEE.BAK
10 '
20 '      Twin Bee Arranged Version
30 '
40 '      Cord name:"Dancing Onion"
50 '
60 '            Arranged By 荒木 潤
70 '
80 '            On 1st/September/1990
90 '
100 CLEAR ,&H5E00:PLAY ALLOC 8000,8000,8000,8000,8000,8000
110 T$="T177 MB
120 '
130 DIM A%(4,9):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9
140 READ A%(I,J):NEXT J:NEXT I:VOICE 0,A%
150 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS NOP NOP
160 DATA  60, 15,  0,  1,2000,-127,  0, 10,  0,  0
170 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS      BASS DRUM
180 DATA   0, 20, 31, 12, 10,120,  0, 10,  0,  0
```


★影さん！一生のお願いです。PC-6001シリーズをランダム行きにしないでくれ!!ぼくもガンバルから！ねえ！この前も３作送ったからさあ！たのみますよ！(兵庫県高砂市・小豆沢精佐15才)……【編：どうですかDr.？6001は良いがFCはこのままでいくと来月……。】

```
190 DATA   0,  5,  4,  9,  4,127,  0,  1,  0,  0
200 DATA   0, 12, 16, 12, 11,107,  0,  1,  3,  0
210 DATA   0, 16, 17,  9, 14,127,  0,  1,  7,  0
220 '
230 DIM B%(4,9):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9
240 READ B%(I,J):NEXT J:NEXT I:VOICE 1,B%
250 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS NOP NOP
260 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
270 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS        HI HAT(C)
280 DATA   0, 20, 21, 12, 14,127,  0,  1,  0,  0
290 DATA   0, 10, 14,  9,  6,117,  0,  1,  0,  0
300 DATA   0, 20, 21, 12, 15,127,  0,  8,  0,  0
310 DATA   0,  8, 14,  9,  5,127,  0,  7,  0,  0
320 '
330 DIM C%(4,9):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9
340 READ C%(I,J):NEXT J:NEXT I:VOICE 2,C%
350 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS NOP NOP
360 DATA  60, 15,  4,  1,2000,127,  0, 10,  0,  0
370 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS        SNEAR DRUM
380 DATA   0, 16, 25,  8, 15,127,  0,  2,  0,  0
390 DATA   0, 13, 18,  7, 12,124,  0,  0,  0,  0
400 DATA   0, 15, 16, 12, 12,121,  0,  0,  0,  0
410 DATA   0, 16, 19,  7,  7,127,  0,  1,  0,  0
420 '
430 DIM D%(4,9):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9
440 READ D%(I,J):NEXT J:NEXT I:VOICE 3,D%
450 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS NOP NOP
460 DATA  58, 15,  2, 15,3000,80,  0,  1,  0,  0
470 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS        MAIN
480 DATA  16, 22, 22, 12, 11,100,  0,  4,  0,  0
490 DATA  14, 21, 27, 12, 12, 87,  0,  4,  0,  0
500 DATA  14, 19, 22, 12, 12,100,  0,  4,  0,  0
510 DATA  15, 26, 28,  7, 14,127,  0,  4,  0,  0
520 '
530 DIM E%(4,9):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9
540 READ E%(I,J):NEXT J:NEXT I:VOICE 4,E%
550 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS NOP NOP
560 DATA  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
570 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS        E.BASS
580 DATA   0, 21, 26, 12, 12, 90,  0,  1,  0,  0
590 DATA   0, 18, 27,  7, 10, 71,  0,  2,  0,  0
600 DATA   0, 22, 22, 12, 12,111,  0,  1,  0,  0
610 DATA   0, 18, 26,  7, 14,127,  0,  1,  0,  0
620 '
630 DIM F%(4,9):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9
640 READ F%(I,J):NEXT J:NEXT I:VOICE 5,F%
650 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS NOP NOP
660 DATA  62, 15,  0,  1,2000,-127,  0, 15,  0,  0
670 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS        TOM TOM
680 DATA   0, 15, 17, 12, 11,114,  0, 10,  0,  0
690 DATA   0,  8, 12,  7,  3,127,  0,  2,  0,  0
700 DATA   0, 14, 18,  7, 12,127,  0,  2,  0,  0
710 DATA   0, 14, 18,  7, 12,127,  0,  2,  0,  0
720 '
730 DIM G%(4,9):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9
740 READ G%(I,J):NEXT J:NEXT I:VOICE 6,G%
750 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS NOP NOP
760 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
770 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS        GLOCKEN
780 DATA   0, 25, 20, 12, 13,103,  0,  8,  3,  0
790 DATA   0, 13, 25, 12, 10,127,  0,  4,  3,  0
800 DATA   0, 25, 20, 12, 13,103,  0,  8,  7,  0
810 DATA   0, 13, 25, 12, 10,127,  0,  4,  7,  0
820 '
830 DIM H%(4,9):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9
840 READ H%(I,J):NEXT J:NEXT I:VOICE 7,H%
850 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS NOP NOP
860 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
870 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS        ORCHESTRA
880 DATA   0, 20, 20, 12, 11,110,  0,  5,  3,  0
890 DATA   0, 18, 20,  9, 10,127,  0,  4,  3,  0 '       HIT        ﾓﾄﾞｷ
```

```
900 DATA   0, 20, 20, 12, 11,111,  0,  4,  7,  0
910 DATA   0, 22, 22,  9, 12,127,  0,  4,  7,  0
920 '                        PLAY "V15@7O1@V127B-6 >C12":END ' ←  使用例
930  DIM I%(4,9):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9
940  READ I%(I,J):NEXT J:NEXT I:VOICE 8,I%
950  '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS NOP NOP
960  DATA  52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
970  '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS        HI-HAT(O)
980  DATA   0, 31, 31, 12, 15,127,  0,  8,  0,  0
990  DATA   0, 12, 19,  9,  9,120,  0,  7,  0,  0
1000 DATA   0, 31, 31, 12, 15,127,  0,  8,  0,  0
1010 DATA   0, 12, 19,  9,  9,120,  0,  7,  0,  0
1020 '
1030 '
1040 A0$="@7O1@V127L12 R2R4 B-6>C12
1050 A1$="R1R2R4C6<B-12
1060 A2$="R1"+A0$
1070 A3$="R1R2R4<B->C<B-
1080 A4$="E4C6G4EF6G^2^4E4
1090 A5$="D6^4A4FG6A^2G4F4
1100 A8$="@6O5V14AECAECAECAEC AECAECAECAEC
1110 A9$="GD<B>GD<B>GD<B>GD<B L32<GG+AA+B>CC+DD+EFF+GG+AA+B>CC+DD+EFF+GG+AA+B>CC
+D @3O4V15L12
1120 AA$="E4C6G4EF6G^2A4G4
1130 AB$="F6^4>C^1<A6>FR6F^4
1140 AC$="G6E4CD6EF4G6E4CD6E
1150 AD$="F4G6C^2 F4G6C^2
1160 AE$="F4"+AC$
1170 AF$="@7O1@V127B4^6>C^4<B4^6>C^4D4C4
1180 AG$="D4^6E1R12D4E4
1190 AH$="D4^6E1R12R2
1200 '
1210 B0$="@4O2@V120L12 R2 A->A-<A-B->B-<B->
1220 B$="C>C<CB-<B->>C<
1230 B1$=B$+B$+B$+B$
1240 B$="<B->B-<B->A-<A->B-
1250 B2$=B$+B$+B$+B$
1260 B$="C>C<C>C<C>C<
1270 B4$=B$+B$+B$+B$
1280 B$="B->B-<B->B-<B->B-<
1290 B5$="<"+B$+B$+B$+B$+">
1300 B$="A>A<A>A<A>A< A>A<A>EGA<
1310 B6$="<"+B$+B$
1320 B$="G>G<G>G<G>G< G>G<G>DFG<
1330 B7$=B$+B$+">
1340 B$="F>F<F>F<F>F<
1350 BB$="<"+B$+B$+B$+B$
1360 B$="C>C<CG<G>>C<
1370 BC$=">"+B$+B$+B$+B$
1380 BD$="<F>F<F>C<C>F< F>F<F>C<C>F< G>G<G>D<D>G< B>B<B>F<F>B<
1390 BE$="<F>F<F>C<C>F< F>F<F>C<C>F< G>G<G>D<D>G< G>G<G>D<D>G<
1400 B$="F>F<F>C<C>F<
1410 BF$=B$+B$+B$+B$
1420 BH$=">C>C<CG<G>>C< C>C<CG<G>>C<<G>G<G>D<D>G< G>G<G>D<D>G
1430 BI$="<F>F<F>F<F>F< F>F<F>CDF< G>G<G>G<G>G< G>G<G>DFG<
1440 BJ$="A->A-<A->A-<A->A-< A->A-<A->E-FA-< B->B-<B->B-<B->B-< B->B-<B->FA-B-
1450 BK$=">CR6R4R4R4
1460 '
1470 C0$="O3V15L12@0C@2C24C24C @5AAAFFFCCC
1480 C$="@0C@1C@0C@2C@0C@8C
1490 C1$=C$+C$+C$+C$
1500 C3$=C$+C$+"@0C@2C24C24CCCC@0CCC L24@5AAFFCC L12
1510 CD$=C$+C$+C$+"@0C@1C@0C@2CCC
1520 CH$=C$+C$+C$+"@0C@2CC L24@5AAFFCC L12
1530 C$="@0C@1C@0C@2C@1C@0C L24CCCCCCL12@2C@0C@8C
1540 C6$=C$+C$
1550 CK$="@8C4C4C4C4
1560 '
1570 D0$="O5L12Q8 R1
1580 D1$="V1EV2EV3EV4EV5EV6EV7EV8EV9EV10EV11EV12E EV11EV10EV9EV8EV7EV6EV5EV4EV3E
V2EV1E
```

★あけましておめでとうございます。といっても，1月号の発売は12月8日のような気がする……。(栃木県宇都宮市・12月号の表紙のつぐ美さんはミニスカートでさむそう。ねこきち16才)……【影：1月号は1月号であって，12月号ではないのだ。Happy New Year.】

```
1590 D2$="V1DV2DV3DV4DV5DV6DV7DV8DV9DV10DV11DV12D DV11DV10DV9DV8DV7DV6DV5DV4DV3D
V2DV1D
1600 DB$="V1FV2FV3FV4FV5FV6FV7FV8FV9FV10FV11FV12F FV11FV10FV9FV8FV7FV6FV5FV4FV3F
V2FV1F
1610 DC$="O4SM4000 CR12CCCC CR12CCCC ER12EEEE ER12EEEE
1620 DD$="FR12FFFF FR12FFFF GR12GGGG GR12GGGG
1630 DE$="O3A2L24AA+B>CC+DD+EFF+GG+A1
1640 DF$="O3G2L24GG+AA+B>CC+DD+EFF+G1
1650 '
1660 E0$="O5L12Q8 R1
1670 E1$="V1CV2CV3CV4CV5CV6CV7CV8CV9CV10CV11CV12C CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3C
V2CV1C
1680 E2$="< V1B-V2B-V3B-V4B-V5B-V6B-V7B-V8B-V9B-V10B-V11B-V12B- B-V11B-V10B-V9B-
V8B-V7B-V6B-V5B-V4B-V3B-V2B-V1B- >
1690 EC$="O3SM4000 GR12GGGG GR12GGGG >CR12CCCC CR12CCCC
1700 ED$="DR12DDDD DR12DDDD CR12CCCC<B R12B B B B
1710 '
1720 F0$="O5V14L12 R1R6"                              ' ← ただのエコー
1730 '
1740 R1$="R1R1
1750 R2$="R1
1760 VOICE LFO 6,1,1,0,117
1770 PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
1780 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
1790 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,R1$
1800 PLAY A2$,B2$,C1$,D2$,E2$,R1$
1810 PLAY A3$,B1$,C1$,D1$,E1$,R1$
1820 PLAY R1$,B2$,C3$,D2$,E2$,R1$
1830 PLAY "@3O4V15
1840 PLAY A4$,B4$,C1$,D1$,E1$,A4$
1850 PLAY A5$,B5$,C1$,D2$,E2$,A5$   '
1860 PLAY A4$,B4$,C1$,D1$,E1$,A4$   '
1870 PLAY A5$,B5$,C3$,D2$,E2$,A5$   '
1880 PLAY R1$,B6$,C6$,R1$,R1$,R1$   '
1890 PLAY R1$,B7$,C6$,R1$,R1$,R1$   '
1900 PLAY A8$,B6$,C6$,R1$,R1$,R1$
1910 PLAY A9$,B7$,C6$,R1$,R1$,R1$
1920 PLAY AA$,B4$,C1$,D1$,E1$,AA$
1930 PLAY AB$,BB$,C1$,DB$,D2$,AB$
1940 PLAY AC$,BC$,C1$,DC$,EC$,AC$
1950 PLAY AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,AD$
1960 PLAY AE$,BC$,C1$,DC$,EC$,AE$   '
1970 PLAY AD$,BE$,CD$,DD$,ED$,AD$   '
1980 PLAY AF$,BF$,C1$,R1$,R1$,R1$   '
1990 PLAY AG$,BC$,C1$,R1$,R1$,R1$   '
2000 PLAY AF$,"<"+BF$,C1$,R1$,R1$,R1$'
2010 PLAY AH$,BH$,CH$,R1$,R1$,R1$   '
2020 PLAY " "," "," ","V13","V11R6"'
2030 FOR I=0 TO 1
2040 PLAY R1$,B6$,C6$,DE$,DE$,R1$   '
2050 PLAY R1$,B7$,C6$,DF$,DF$,R1$   '
2060 NEXT
2070 ' R6+R12=R2?!
2080 PLAY R1$,BJ$,C6$,R1$,R1$,R1$
2090 PLAY R2$,BK$,CK$,R2$,"R2R3","R2R3"
2100 IF STATUS PLAY(0) THEN 2100 ELSE 1780
```

今回の目玉は、やっぱり「FM1チャンネルによるオーケストラヒットもどき」だと思うので、他機種の人もぜひ移植して聞いてみてね！！

評…きまってるでごじゃる(影)



by　静岡県裾野市・清水博之

評…これからもよろしくね(一同)



by 和歌山県那賀郡・酒井くれは

評…ほんとに早いね。よろぴー(一同)



by 大阪府門真市・Arrow!

★友人Nの弟は自分の持ち物にはすべて名前をつけろと学校で教わり，MD，PC，FCにそれぞれトン吉，チン平，カン太と名付けて愛用している。(埼玉県春日部市・オヨネコぶ〜にゃん20才)……【つぐ美：家でかっている金魚にはガメラって名前をつけてるのよ。うふ。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000版 NAGDRV用（内蔵音源バージョン）

『ATOMIC ROBO-KID』

～メインテーマ～ ©UPL

by あんど

こんにちは

先月号のNAGDRVの解説に引き続きの登場のあんどです。いやぁ，冬です。寒いですね。

バイクに乗ってると，「ああ，このまま凍死しちゃうかも知れない」なんて思っちゃったり……。

そんなわけで，皆さんも風邪などひかぬように気をつけてくださいね。

さて今回発表の曲は，UPLさんのATOMIC ROBO-KIDから，メインテーマです（ほんとはAIR-BUSTERのSEASIDE FRONTにしようかと思ったんだけど，こっちにしました）。

この曲はもともとPCMバリバリで作ってあったのですが，ちょっと手直ししたものだったりします。

OPMバージョンなのでMIDI 楽器は不要です。バリバリ打ち込んでね。

なぜ今頃アトミック？

この曲を作るきっかけは簡単。システム・サコムさんがX68000で作るというじゃあ～りませんか。

そんなわけで，CDをいそいそと買いに行ってきたのでした。

すぺしゃる・さんくす？

CD聴きながらやっとできた曲を，「ここが違うよ～ん」と，斎藤　学さん（サコムの音楽担当）にバグ（？）を教えてもらったのでした。

この場を借りて，お礼申しあげます。

パート割？

この曲では，

メロディー……×3
サブ…………×1
ベース………×2
ハイハット…×1
バス&スネア…×1

と，なっています。

これを見てわかると思いますが，YM2203などへの移植は比較的簡単にできるはずです。

テクニック？

テクニックらしいテクニックは使っていません。

NAGDRVの場合，色々な設定ができるので，（BASICよりは）かなり楽に曲を作ることが可能ですからね。

あと，この曲ではマクロ設定を多用していますので，打ち込みづらいかもしれませんが（そのおかげでMML自体は半分くらいになりました）。

それと，タムタムで%&のポルタメントを使っています。今までの方法にくらべると，かなりすっきりしていると思います。

ターボ・アウトラン？

本当は先月，ターボ・アウトランのエンディング（MT-32用）を載せようと思ったのですが，これがテンポずれが起きてしまうので，ボツってしまいました。

MT-32では，ちょっと複雑な曲等を演奏すると，かなりテンポがずれることがあるので，注意したほうがいいと思います。

フィナーレ

NAGDRV用の曲で，いいのができたら送ってくださいね。優秀作品は随時誌上で発表していきたいと思います。

『ATOMIC ROBO-KID』～メインテーマ～のプログラム・リスト

```
*------------------------------------------------------------
*
*	TITLE : Main Theme. (from Atomic Robo-Kid.)
*
*		COMPOSER : UPL Sound Staff.
*
*			PROGRAMMER : AND. (Pekin-Net.)
*
*------------------------------------------------------------
#id		0000
#title		OPM  : = MAIN THEME. = [from ATOMIC ROBO-KID.]
#composer	UPL Sound Staff.
#programmer	あんど. / Special Thanks to Manabu Saito. (SYSTEM SACOM.)

#opm-transpose	0

#volume-sens	8
#base-count	192

#octave-x-mode	TRUE		* X68000 式。
#volume-x-mode	TRUE		* X68000 式。
#tempo-mode	TRUE		* 音楽的テンポ。
```

X68000

★私は日夜，ベーマガを世に広めるための活動をしています（実話）。だから影さんこの私をベーマガ宣伝隊員に任命して下さい。（横浜市・小宮山賢二14才）……【影：よぉし!，今日から君を全日本ベーマガ推進宣伝大臣に任命しよう!!。がんばってね。】

```
*------------------------------------------------------------------------
*         AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     Bass.
VS 000={ 31, 18,  0,  6,  2, 23,  1,  6,  2,  0,  0
         21, 14,  4,  2,  4, 30,  0,  7,  7,  2,  0
         31, 10,  4,  6,  2, 29,  0,  0,  3,  0,  0
         31, 10,  3,  6,  1,  0,  1,  1,  2,  0,  0
*        CON FBL  SM VLM
           0,  5, 15,  0}
*
*         AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     Melody.
VS 001={ 16, 15,  1,  3,  3, 36,  0,  5,  3,  0,  0
         19, 31,  1,  3,  0, 32,  0,  3,  5,  0,  0
         25, 31,  1,  3,  0, 26,  0,  1,  3,  0,  0
         27, 31,  1,  8,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
*        CON FBL  SM VLM
           0,  7, 15,  0}
*
*         AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     Sub Melody.
VS 002={ 31, 10,  5,  6,  3, 35,  1, 10,  3,  0,  0
         31, 10,  5,  6,  3, 25,  1,  4,  0,  0,  0
         29,  5,  5,  6, 13, 23,  1,  4,  7,  0,  0
         31, 10,  5,  7,  3,  0,  1,  4,  0,  0,  0
*        CON FBL  SM VLM
           0,  7, 15,  0}
*
*         AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     Trampet?
VS 003={ 31,  8,  1,  6,  2, 28,  0,  1,  5,  0,  0
         28, 10,  1,  6,  2, 40,  0,  7,  0,  0,  0
         26,  5,  1,  6,  2, 50,  0,  1,  1,  0,  0
         28,  6,  1,  8,  8,  0,  0,  1,  0,  0,  0
*        CON FBL  SM VLM
           2,  7, 15,  0}
*
*         AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     Melody 2.
VS 004={ 31,  6,  1,  6,  2, 30,  1,  4,  5,  0,  0
         27,  6,  1,  4,  3, 45,  1,  8,  0,  0,  0
         26,  8,  1,  5,  2, 46,  1,  0,  1,  0,  0
         28,  7,  1,  5,  6,  0,  1,  1,  0,  0,  0
*        CON FBL  SM VLM
           2,  7, 15,  0}
*
*         AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME      C.HAT.
VS 005={ 31,  2,  6,  0,  5,  0,  0, 15,  7,  1,  0
         31, 16,  4, 13, 15,  5,  0,  3,  0,  2,  0
         31, 20,  6,  3,  3,  0,  0,  1,  7,  2,  0
         31, 20,  6, 15, 15,  3,  0,  7,  0,  3,  0
*        CON FBL  SM VLM
           4,  5, 15,  0}
```

```
*
*         AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     O.HAT
VS 006={ 31,  5,  2,  1,  5,  0,  0, 15,  7,  1,  0
         31, 13, 10,  6,  8,  0,  0,  3,  1,  2,  0
         31, 20,  2,  1,  3,  0,  0,  1,  7,  2,  0
         31, 25,  6,  6,  5,  0,  2,  7,  0,  3,  0
*        CON FBL  SM VLM
           4,  6, 15,  0}
*
*         AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     BD.
VS 007={ 31, 28,  0,  8, 15, 25,  0,  2,  0,  0,  0
         31, 28,  0,  8, 15, 40,  0, 10,  0,  0,  0
         31, 15,  0,  8, 15, 10,  0,  0,  0,  0,  0
         31, 15,  0,  9, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
*        CON FBL  SM VLM
           2,  0, 15,  0}
*
*         AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     SD.
VS 008={ 31, 18,  1,  7,  1,  0,  0,  3,  0,  1,  0
         31, 15, 15,  9, 15,  1,  0,  1,  0,  0,  0
         31, 20, 10,  7, 15,  5,  0,  1,  0,  1,  0
         31, 15, 15,  9, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0
*        CON FBL  SM VLM
           4,  7, 15,  0}
*
*         AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     TOMTOM.
VS 009={ 31,  4,  0,  1,  1,  0,  1, 11,  0,  1,  0
         31, 21,  4,  1,  6, 25,  1,  1,  3,  0,  0
         31, 26,  0, 15, 15,  0,  1,  0,  0,  0,  0
         31, 11,  0,  7, 15,  0,  1,  0,  0,  0,  0
*        CON FBL  SM VLM
           3,  7, 15,  0}



* DRUMS MACRO -----------------------------------------------------------

*------------------------------------------------------------------------
00      t164
*- Melody.
00      CHF1 v13 @3 p1 q8 l 8 o4 D 3 TO M24,11,42 MFO
01      CHF2 v13 @3 p2 q8 l 8 o4 D-3 TO M24,11,42 MFO r#2
02      CHF3 v11 @3 p3 q8 l 8 o4 D 0 TO M24,11,42 MFO r8         * Delay.
*- Sub Melody.
03      CHF4 v13 @2 p3 q7 l16 o4 D 1 TO
*- Bass.
04      CHF5 v10 @0 p3 q7 l 8 o3 D 2 TO
05      CHF6 v10 @0 p3 q7 l 8 o3 D-2 TO
```


★あーたいくつだよぉ……目次でも見るか。(兵庫県津名郡・**エビスタツキ13才**)……【**影**：あーたいくつだよぉ……読者投稿……は見ないで寝よう。うんそうしよう。**編**：あー、ねちゃった……。**つぐ美**：こういうときはコヨリを影さんの鼻の中へ……。】

```
*- Hi-Hat.
06      CHF7 v15 @0 p3 q8 l 8 o5 D 0 TO MM1
*- Drums.
07      CHF8 v15 @0 p3 q8 l 8 o1 D 0 TO MM1

*---------------------------------------------------------------------
00  r4 r1 r1 [)3a1g1d1e1(3]< @1 MF1 L
00 [[[cde>a<)]3((( cdef / e4dd&d2 r1] g4fe&e8d4.& d2r2
00 [r4c4>ba4b& b4<d4c>b4/<c& c4g4fe4d& d4ge&e2]>a& a4 MF0 @3 ar4ar4 dr4e4ega
00 r4ar4gr4  dr4e4rr4@1MF1] <@4MF0
00 [)5r4d4ef4.> a2<d4f4/e4dd&d2&d2r2(5]4 g4fe&ed4.&d2d+2(5@1MF1


*---------------------------------------------------------------------
01  r4 r1 r1 [)3a1g1d1e1(3]< @1 MF1 L
01 [[[cde>a<)]3((( cdef / e4dd&d2 r1] g4fe&e8d4.& d2r2
01 [r4c4>ba4b& b4<d4c>b4/<c& c4g4fe4d& d4ge&e2]>a& a4 MF0 @3 ar4ar4 dr4e4ega
01 r4ar4gr4  dr4e4rr4@1MF1] <@4MF0
01 [)5r4d4ef4.> a2<d4f4/e4dd&d2&d2r2(5]4 g4fe&ed4.&d2d+2(5@1MF1


*---------------------------------------------------------------------
02  r4 r1 r1 [)3a1g1d1e1(3]< @1 MF1 L
02 [[[cde>a<)]3((( cdef / e4dd&d2 r1] g4fe&e8d4.& d2r2
02 [r4c4>ba4b& b4<d4c>b4/<c& c4g4fe4d& d4ge&e2]>a& a4 MF0 @3 ar4ar4 dr4e4ega
02 r4ar4gr4  dr4e4rr4@1MF1] <@4MF0
02 [)5r4d4ef4.> a2<d4f4/e4dd&d2&d2r2(5]4 g4fe&ed4.&d2d+2(5@1MF1


*---------------------------------------------------------------------
03 MSx,"ragrargr argargag ragrargr"
03 r4 [)dgad <c>dga(]4
03 [[)dgad <c>dga(]7 )dgad(/)<c>dga( ] )gafc( l8 L
03 [x argar<cd>b x arga<dc>ba
03 f2ef4g& g4f4ef4g  g4<c4&cd4c> b4.e&e2
03 )<e>a<c>a<d>a<e>a <c>a<d>a<e>a<c>a( l16
03 [)dgad <c>dga(]8l8] [)5<dfefdfcf >a<fefdfcf
03 >g<fefdfcf >b<f>a<f>bg<c>g(5]3 )5<dfefdfcf >a<fefdfcf
03 >g<fefdfcf(5 >[)f16<d16(g>]4


*---------------------------------------------------------------------
04 MSh,"aa<c>a<d>aa<e> a<cd>a<e>a<cd>"
04 MSi,"ffaf<c>ffa ggbg<d"
04 MSj,"ggbg b<cd>g bgb<cd"
04 r4 r1 r1 [h]4 L
04 [h j>gbg h jc>bg
04  i>ggb <ccccc>g<dc> b<de>e&eege ic>bg [h]]
04 [<d4.dd2>f4.ff2 g4.gg4.g/ggbgb6<c6c+6>]4 ggggg16g16gg+4
```

```
*---------------------------------------------------------------------
05 MSh,"aa<c>a<d>aa<e> a<cd>a<e>a<cd>"
05 MSi,"ffaf<c>ffa ggbg<d"
05 MSj,"ggbg b<cd>g bgb<cd"
05 r4 r1 r1 [h]4 L
05 [h j>gbg h jc>bg
05  i>ggb <ccccc>g<dc> b<de>e&eege ic>bg [h]]
05 [<d4.dd2>f4.ff2 g4.gg4.g/ggbgb6<c6c+6>]4 ggggg16g16gg+4


*---------------------------------------------------------------------
06 MSk,"[@5cc@6c+@5c]"
06 MSi,"@5c"             * はっと
06 MSj,"@6c+"            * オープン
*
06 r4 r1 r1
06 [kkk / k]iiji iij16j16j16j16 L
06 [kkkkkkk iiji iij16j16j16j16
06  kk iijiiij16j16j16j16j iijiiij16j16j
06  kkkkk / iijiiij16j16j16j16] iijij12j12i12j12j12j12
06 [iirrjrri iirrjjri
06  iirrjrri iijij6j6j6]3
06  iiiijiii iiiijjii
06  iiiijiii iiji j16j16ij16j16j16j16


*---------------------------------------------------------------------
07 MSk,"[@7aa@8ar]@7aa@8a@7ara@8ar"
07 MSb,"@7a"                      * バスドラム
07 MSs,"@8a"                      * スネア
07 MSh,"@9<<<g16%&e0>>>"          * Ｈタム16
07 MSi,"@9<<<g12%&e0>>>"          * Ｈタム12
07 MSx,"@9<<<e16%&c0>>>"          * Ｍタム16
07 MSy,"@9<<<e12%&c0>>>"          * Ｍタム12
07 MSz,"@9<<<e8%&c0>>>"           * Ｍタム 8
*
07  r4 r1 r1 [k bbsrbbsr / bbsbrbsr]bbsbrbs16s16s16s16 L
07 [[k]3 bbsrbbsb rbsrbbhhxx
07   k bbsbbs16s16s16r16s bbsbrbhhz
07  [k] bbsrbbsr/bbsbrbhhxx] bbsbiiiyyy
07  [bbr4srrb bbr4ssrb bbr4srrb bbsbs6s6s6]3
07   bbrbsrrb bbrbssrb bbrbsrrb bbsb hhzs16s16s16s16
```

★こんな３枚もの切手をまぜてはって届くんでしょうか？（千葉県柏市・山田克巳17才）……【つぐ美：はーい，ちゃんと届いてるわよ。そのうえＯＦコーナーにまで載ってしまうなんて，なんてラッキーキーな，あ・な・た♥影：しかもつぐ美ちゃんに……この家宝者！】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000版 NAGDRV用 (要MT-32系 MIDI楽器)

『FINAL LAP2』

~EndingA~ ©NAMCO

by Hideya Nagata

ちゃあっす。永田でやんす。

……などと軽い挨拶を交わしておいて，いきなり本題！

今月の曲は……

Final Lap 2っていうのは，namco が作りだした体感ドライビング・ゲーム『Final Lap』の第2弾ですが，みなさんはもう，プレイしましたか？

あのゲームのウリは何と言っても多人数同時プレイでしょう。で，多人数で遊べる上に数々のテクニックが存在する……まさに超一級のマルチプレイヤー・ゲームと言えますよね。

8人でプレイした日には，もう，たいへん！　みんな優勝するために必死のドライビングの繰り返し……。

すべての人は自分の持てる限りのテクニックを駆使します。

“後輪蹴り”もその一種。

後輪蹴りというのは，自分の前を走っている人を奈楽の底においてやるためのテクニックでこれが成功したときに得る快感というのは他にたとえることができません。

とにかく，僕なんかは超ハマリ込みの状態。

最近なんか毎日のように新宿のキャロットに通い，一般サラリーマン相手に蹴り技を乱発，堪能するありさま。

にゃははは……(苦笑)。

裏技の極致

ところで，今月のプログラムを見て「あれ？」と思った人いますか？

おっほっほ。実はですなぁ，このプログラム，NAGDRVの機能を限界まで使ってるのですよ。その中には先月号では未発表だったコマンドまで入っている!!

先月のプログラムはマニュアルに記述した機能しか使ってなかったのに対し，今回のは裏技の極致。

その背景には「永田君，今月用のプログラムは，NAGDRVの限界を知らしめるような物にしてくれたまえ！　そのためには手段は選ばなくてもいいぞ（傭兵隊長風に）！」との編集長のお言葉があったればこそなのですが……。

こうなったら，永田は水を得た魚。自分の土俵で相撲をとるわけだからマニュアルの限界などお構いなし。

で，結局このようなプログラムが完成してしまったわけですね。

ページの都合上，それぞれのコマンドについての説明は省きます。ま，とりあえず入力して，曲だけでも聴いてくださいな。

……と言いたいところですが，どうしても裏コマンドを知りたいという人に朗報が一つ。近日，『ディスク付NAGDRV完全マニュアル(価格，発売日未定)』が電波新聞社から発売されます(予定だけど)。

それについての詳しい(？)情報は，NAGDRV情報局（あまり詳しくないか）のほうで紹介してます。

入力と演奏について

先月のプログラムと同様，COMMAND.X上でスクリーン・エディタを使って入力します。

入力が終了したら“nc-a f1200”と実行します。

もしもエラーなどが発生してしまった場合には，エラー・メッセージをもとに修正し，再度チャレンジしてください。

なお，OPMとMT-32の音量バランスは，先月号に掲載した“balance.ms”でとってください。

『Final Lap 2』~Ending A~のプログラム・リスト

```
*
*  f1200.ms
*===========================================
*
*    Final Lap 2   Ending A
*
*      Composed By Shinji Hosoe (namco)
*
*        Programmed By Hideya Nagata
*
*===========================================
*
*  << #command setup >>
*
#title           Final Lap 2   Ending A
#composer        Shinji Hosoe (namco)
#programmer      Hideya Nagata
#midi-module     MT-32

#octave-x-mode   TRUE
#volume-x-mode   TRUE
#opm-v-mode      TRUE
#q-mode          TRUE
#tempo-mode      FALSE
#midi-tie-mode   FALSE
```


★9月19日に，台風19号が通過していった。おかげで3日3晩電気がこなかった。さすがは，テレビで日本の秘境とまでも言われてしまったわが故郷よ。(三重県南牟婁郡・風太郎15才)……【影：ぬう，日本の秘境に住んどるとはヒキョー者め。編：ひょっ！】

```
*------------------------------------------------------------
* << Define voice >>

* メイン・ベースは，いつもの2音色を重ねています。@000が『FM音源
* 音色ライブラリ2』の112番，@001が115番の音色ですが，それぞれ多少
* のアレンジを施してあります。
*  @002は、通常のベースよりも変調をカットすることによって、ブラ
* ス系の音色に近く仕上がっています。
*  @003と@004は、ドラ○ピの音色をアレンジしたものです。

*        AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    Chopper bass 1
VS 000={ 31, 10,  5,  6,  5, 25,  3, 10,  0,  0
         25,  8,  7,  5,  4, 45,  3,  2,  0,  0
         28,  8,  3,  6,  1, 20,  1,  0,  0,  0
         25,  7,  1,  6,  3,  0,  1,  0,  0,  0
*       CON FBL  SM VOL DLY CLC DPS
          0,  4, 15,  2}

*        AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    Chopper bass 2
VS 001={ 31,  6,  5,  8,  2, 40,  0,  0,  7,  0
         21, 10,  5,  6,  5, 40,  3,  7,  7,  2
         31,  5,  3,  6,  1, 37,  0,  0,  3,  0
         25,  8,  3,  6,  3,  0,  0,  1,  7,  0
*       CON FBL  SM VOL DLY CLC DPS
          2,  7, 15,  0}
*        AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    A.bass (Brass?)
VS 002={ 20, 10,  3,  7, 10, 25,  0,  0,  3,  0
         31,  8,  5,  6,  3, 30,  0,  0,  2,  0
         18,  5,  2,  6,  1, 30,  0,  0,  3,  0
         20,  4,  2,  8,  1,  0,  0,  0,  7,  0
*       CON FBL  SM VOL DLY CLC DPS
          0,  5, 15,  0}

*        AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    D.guiter
VS 003={ 18, 15,  2,  3,  3, 24,  0,  5,  3,  0
         19, 31,  1,  5,  0, 27,  0,  2,  0,  0
         26, 31,  0,  3,  0, 26,  0,  1,  0,  0
         27, 31,  1,  7,  0,  5,  0,  1,  0,  0
*       CON FBL  SM VOL DLY CLC DPS
          0,  7, 15,  0, 96, 10, 50}

*        AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    Main code
VS 004={ 23, 26,  5,  6,  3, 20,  1,  7,  3,  0
         22,  9,  9,  6,  7, 23,  0,  1,  7,  0
          7, 11,  3,  8,  0, 43,  0, 10,  3,  0
         31, 22,  5,  8,  2,  0,  2,  4,  7,  0
*       CON FBL  SM VOL DLY CLC DPS
          3,  4, 15,  2}

*------------------------------------------------------------
```

```
* << Playing parameter setup >>

00      t215                     *  これは,1分間に4分音符が215個演
                                 * 奏される速度ではありません。注意してね。
                                 *      ^^^^^^^^^^^^^

00      CH01 DV17 E:RA E:MT$45
00      E:EM1 E:EL4 E:ET4
00      E:PD"FinalLap2   by H.Nag"

00      CH10 MM1      T00 V127 v127             l4 q16 P1  * (R) Kick
01      CH09 MM1      T00 V120 v100 @114 p64 o3 l4 q16 P1  * (8) Snare
02      CH07 MM1      T00 V110 v120 @113 p64 o3 l24q16 P1  * (6) Tom 1
03      CH10 MM1      T00      v110             l16q16     * (R) Tom 2
04      CH08 MM1      T00 V100 v100 @119 p64 o3 l8 q16 P1  * (7) Cymbal
05      CH10 MM1      T00      v105             l8 q16     * (R) Hi-Hat
06      CH10 MM1      T00      v120             l8 q16     * (R) Perc.1
07      CH10 MM1      T00      v100             l8 q16     * (R) Perc.2

08      CHF1 MM0 D00 T00 V122 v125 @000 p03 o2 l8 q16     * OPM Bass 1-1
09      CHF2 MM0 D06 T00 V122 v125 @001 p03 o2 l8 q16     * OPM Bass 1-2
10      CHF3 MM0 D03 T00 V124 v123 @002 p01 o3 l8 q16     * OPM Bass 2-1
11      CHF4 MM0 D-3 T00 V124 v123 @002 p02 o3 l8 q16     * OPM Bass 2-2
12      CH05 MM0     T00      v100          o2 l16q15     * (4) Bass 2
13      CH03 MM0     T00 V105 v110 @069 p64 o2 l16q15     * (2) Bass 3
14      CHF5 MM0 D00 T00 V120 v122 @003 p03 o2 l8 q16     * OPM All mighty
15      CHF6 MM0 D10 T00 V120 v120 @003 p03 o1 l8 q16     * OPM All mighty
16      CHF7 MM0 D04 T00 V120 v118 @003 p02 o2 l8 q16     * OPM All mighty
17      CHF8 MM0 D-4 T00 V120 v117 @003 p01 o2 l8 q16     * OPM All mighty

18      CH02 MM0      T00 V060 v105 @025 p64 o4 l0 q15    * (1) LA All mighty
19      CH04 MM0      T00 V078 v090 @002 p64 o4 l0 q15    * (3) LA All mighty
20      CH04 MM0      T00                    o3 l0 q15    * (3) LA All mighty

21      CH05 MM0      T00 V070      @097     o4 l8        * (4) Pan control
22      CH05 MM0      T00      v100          o4 l8 q15    * (4) Glocken

23      CH06 MM0      T00 V068 v080 @047 p64 o6 l8 q16    * (5) Synth SE.
24      CH06 MM0      T00                    o6 l8 q16    * (5) Bend control

*------------------------------------------------------------
* << MT-32 Part effect setup >>

18      E:ES1,1
13      E:ES2,0
19      E:ES3,1
21      E:ES4,1
23      E:ES5,1

*------------------------------------------------------------
* << Rythm track setup >>
```

★ある日，突然「電脳遊技考」がほしくなり，本屋を1日で8軒まわったが結局どこにも売ってなくて，しかも歩きまわったためにカゼをひいて38度の熱をだしてしまった僕って一体……。(愛知県豊川市・**なると15才**)……**【山下：えらい！影：単なる……。】**

```
*  スネアは2音重ね（2トラック使用）、タムは質の違うものを2ト
* ラックに分けて使用しています。トラック03のタムは、リズムパート
* ではありません。MT-32内蔵音色の@113を普通のチャンネルで使っ
* てます。
*  シンバルもリズムパートを使わず、普通のパートで演奏させていま
* す。だから音階がついているでしょ！

00      E:RL36,100 E:RP36,07 E:RE36,0 MSb,"n36,"        * Kick
00      E:RL38,85  E:RP38,07 E:RE38,1 MSs,"n38,"        * Gate

01      MSs,"n53,"                                      * Gate

02      MSa,"E:ES6,1p99n53," MSb,"E:ES6,1p93n51,"       * Tom 1
02      MSc,"E:ES6,1p69n48," MSd,"E:ES6,0p64n46,"
02      MSe,"E:ES6,0p40n43," MSf,"E:ES6,0p23n41,"

03      E:RL48,090 E:RP48,11 E:RE48,1 MSx,"n48,"        * Tom 2 / H-Tom
03      E:RL45,095 E:RP45,07 E:RE45,1 MSy,"n45,"        *         M-Tom
03      E:RL41,100 E:RP41,03 E:RE41,0 MSz,"n41,"        *         L-Tom

04      E:ES7,1 MSa,"p70n59," MSb,"p45n66,"             * Cymbal
05      E:RL42,085 E:RP42,06 E:RE42,0 MSc,"n42,"        * Hi-hat close
05      E:RL46,075 E:RP46,06 E:RE46,0 MSe,"n46,"        * Hi-hat open

06      E:RL56,060 E:RP56,06 E:RE56,0 MSc,"n56,"        * Cowbell
06      E:RL39,100 E:RP38,07 E:RE39,1 MSh,"n39,"        * Hand clap

07      E:RL54,070 E:RP54,08 E:RE54,1 MSa,"n54,"        * Tambourine
07      E:RL69,065 E:RP69,07 E:RE69,1 MSb,"n69,"        * Cabasa

*---------------------------------------------------------------
* << Drum set & Percussion >>

*  リズムパートの入力は，手抜きできる場所が少ないですね。ってこ
* とで，真面目に入力してね。

* (R) Kick & Gate
00      MSa,"E:RL36,80 [E:RP36,10 n36,16 E:RP36,4 n36,16]2 E:RP36,7 E:RL36,100"
00      r4
00      rb8s8b[rb]6l8rbb4bs4b[r4b4]6l16rbbrbbrbssbbb8b24b24b24
00      [[b8.bb0sbb8r4sb8. as8b8/b8b8s4]2/r8.s16r4]2rbrb[b24]6 b8bbrbbbb8bb
00      E:EL6 E:ET6 b0s4
00      [[b8.bb0sbb8r4sb8. as8b8/b8b8s4]2r8.s16r4]3
00      [b8.bb0sbb8r4sb8. /as8b8b8b8s4]2 sbrbrb8.bbrbrbbr
00      E:RE36,1 E:EL3 [r4b4]15r8. E:EL4 E:ET5 b0s16

* (8) Gate
01      MSa,"@115(20[p97n34,16 p30n34,16]2 @114p64)20"
01      r4
01      r4.s4. r1r1r1 l8r2^8s4. r1r1r1l16r2ssr4.
01      [[r4s4r4s4 as4/r4s4]2/r8.s4^16]2r2 r1
01      [[r4s4r4s4 as4/r4s4]2 r8.s4^16]3
01       [r4s4r4s4/as4 r4s4]2 s1
01      [r1]7 r2^8.s16

* (6) Tom 1
02      r4
02      abcdefr2.r1r1r1
02      abcdefr2r1r1r1b32a32r8d32c32r8f32e16.^4abcdef
02      [r1]9r4 E:EL4 E:ET4r2
02      [r1]23

* (R) Tom 2
03      [r1]9
03      r1r1r1r2.x8yz r1r1r1r1r2.)50x0y0(30z4(20
03      [r1r1r1/r2.x8yz]4l16)20x(20y8z rz8. ryrz ryzr
03      [r1]7r2^16y16z16r16

* (7) Cymbal
04      r2..
04      a1r1b1r1a1r1b1r1r8
04      [r1]9 [r1]16
04      [r1]7r2^8.a0b16

* (R) Hi-Hat
05      r2
05      c4)10c4(10
05      l16[c8)40cc(40]6)20c32)20c32c32c32(20c)20c(40c8)40cc(40
05      [c8)40cc(40]4c8)20e8)20c4(40c4)40c4(40
05      [c8)40cc(40]4)20e8)20cc(40[c8)40cc(40]2)20c8(20r8
05      [c8)40cc(40]4)20c2(20r8ccr4
05      (10[[e8)40cc(40c8)40ce(40/[c8)40cc(40]6]2[c8)40cc(40]4
05      / e8)40ec(40c8)40cc(40]2r4c24)20c24)20c24c24c24c24(40
05      )20e8)20cc(20c)20ccc(40c8)40cc(40e4
05      [[e8)40cc(40c8)40ce(40/[c8)40cc(40]6]2
05      /[c8)40cc(40]4e8)40ec(40c8)40cc(40]4
05      [c8)40cc(40]2 l16r16e16[c16e16]7
05      [)10e#4)40c#20(20cc(30]30cccr          * このテク，気付くかな？

* (R) Perc.1
06      r1
06      [[c4]12/ccr2.]2c.c16rcr4c4
06      [[c4]15/h4]2r4c4c4c4c0h4
06      [[c4]15/h4]4c4
06      [c4]30c8.c0h16

* (R) Perc.2
07      [r1]9
07      [r4.a16a8b4..]8r1
07      [r4.a16a8b4..]16
07      [r1]7r2.
```

★電波ビルの定休日を教えてください。日曜日に行ったら閉まっていた。せっかく行ったのに!!（千葉県千葉市・Ｈ２　18才）……【影：ほーら見上げてごらん，夜の11時なのに明るく光るあの一角。あそこがベーマガ編集部サ。**つぐ美**：まさに不夜城ね。**影**：ホロリ☆】

```
*------------------------------------------------------------
* << Bass >>

*   トラック08と09は重ね技をやってるので、MMLも一部を除いて一
* 緒のはずです。コピー機能をうまく使いましょう。
*   ベースの位置にかかれているトラック10と11はまったく同じです。た
* だしトラック10と11は，曲の後ろでは別なパートの演奏にまわされて
* います。

* OPM Bass 1-1
08      r2
08      rgrf2..&l16f8<e8&f>b8&<cf>f8)5f(5r4 f8g2..)3f&g8.(3
08      <f32&g32&>q5ggq16<e32&f32&>q5ggq16<e&f8
08      >rg8r8f8^2ra&b&a&b&a&b&a<f8&>f)5q5f(5q16f2f8g8&g1
08      ggrg<f&gc&d>g4<g4%>g0
08      [<c8.c>garb-r8ccrcr8 crcrr4rcrcr8b-&<c
08      />c8.<c>gga8fcrcr4 crcrr4r>b-rb-<r8b-&<c]2
08      >c8.<c>rga8fcrcr4 crcrb-4ag8fedc8 r1
08      [<c8.c>garb-r8ccrcr8 crcrr4rcrcr8b-&<c
08      />c8.<c>gga8fcrcr4 crcrr4r>b-rb-<r8b-&<c]4
08      >c8.<c>rga8fcrcr4 <c>crcrcr8ccrcrccr
08      (1 [c8r4b-8a8r4e-8&e-&f&e-&f&e-8f8/c8.>b-r4]4<b-8.<c

* OPM Bass 1-2
09      r2
09      rgrf2..l16f8<e8&f>b8&<cf>f8.r4 f8g2..)3f&g8.(3
09      <f32&g32^8e32&f32^8e&f8
09      >rg8r8f8^2ra&b&a&b&a&b&a<f8&>a8f2f8g8&g1
09      ggrg<f&gc&d>g4<g4%>g0
09      [<c8.c>garb-r8ccrcr8 crcrr4rcrcr8b-&<c
09      />c8.<c>gga8fcrcr4 crcrr4r>b-rb-<r8b-&<c]2
09      >c8.<c>rga8fcrcr4 crcrb-4ag8fedc8 r1
09      [<c8.c>garb-r8ccrcr8 crcrr4rcrcr8b-&<c
09      />c8.<c>gga8fcrcr4 crcrr4r>b-rb-<r8b-&<c]4
09      >c8.<c>rga8fcrcr4 <c>crcrcr8ccrcrccr
09      (1 [c8r4b-8a8r4e-8&e-&f&e-&f&e-8f8/c8.>b-r4]4<b-8.<c

* OPM Bass 2-1
10      r2
10      rgrf4.<f2^8l16e8&f>b8&<cf>f8.r4 f8g2..^16g8.
10      <f32&g32^8e32&f32^8e&f8
10      >rg8r8f8^2^16a&b&a&b&a&b&a&b-<a4..&a8%&>a8f8g8&g1
10      ggrg<f&gc&d>g4<g4%>g0

* OPM Bass 2-2
11      r2
11      rgrf4.<f2^8l16e8&f>b8&<cf>f8.r4 f8g2..^16g8.
11      <f32&g32^8e32&f32^8e&f8
11      >rg8r8f8^2^16a&b&a&b&a&b&a&b-<a4..&a8%&>a8f8g8&g1
11      ggrg<f&gc&d>g4<g4%>g0

* (4) Bass 2
12      [r1]9
12      V95 @070 p60 E:ES4,0
12      l16o3 )7[f8.fcdrer8b-8.a8b-/r2<c8.>cr4 ]2
12      BR2r4 B b-&B#127r&Br&B#127r&Br&B#127rrBcr4
12      [f8.fcdrer8b-8.a8b-r2/f&B#127rBR1Bf&B#0rBR2Bd&B#0r>BR1Bb-&B#127r<B ]2
12      ag8fedc8 r1
12      [[f8.fcdrer8b-8.a8b-/r2<c8.>cr4 ]2
12      BR2r4 B b-&B#127r&Br&B#127r&Br&B#127rrBcr4]3
12      [f8.fcdrer8b-8.a8b-/r2 f&B#127rBR1Bf&B#0rBR2Bd&B#0r>BR1Bb-&B#127r<B ]2
12      <c>crcrcr8ccrcrccr
12      (2[c8r4b-8a8r4BR2Be-8.&B#127r&Br&B#127r&Br8f8/c8.>b-r4]4<b-8.<c

* (2) Bass 3
13      [r1]9
13      [c8.cq1gg8gq15g<g8c>c8r8rcrcr4c8.cr8BR1b16&B#127r16B
13      c8.<c>ega8fcr8r4 /rcrcr4c8.cr8b16&B#127r16B<]2>c8c8b-4a4e4 r1
13      [c8.cq1gg8gq15g<g8c>c8r8rcrcr4c8.cr8b16&B#127r16B
13      c8.<c>ega8fcr8r4 /rcrcr4c8.cr8b16&B#127r16B<]4<c>crcrcr8ccrcrccr
13      E:ES2,1 V70 [c8r4b-8a8r4
13      )10BR2Be-8.&B#127r&Br&B#127r&Br8(10f8/c8.>b-r4]4<b-8.<c

*------------------------------------------------------------
* << OPM all mighty >>

*   トラック14と10，15と11はほとんど同じです。コピー機能の恩恵を
* 受けましょう。それ以外に手抜きはできないみたい。

* OPM Guiter 1
14      r2
14      rgrY153fY153f1f2^r fg&g1&g2 rgrf&f2%&e2%&f2^r fg&g1&g1
* OPM Synth code 1
14      DO l16 p3V124v123@4o4 [[f8.f/r8<ccr >b-<rcr4r2>]2r4[e8.er4/r1]2]2 r1
14      l8o4[f4.a&a2f#8g#136d4/e1r#18g#174]2e1&e1
14      f4.a&a2f#8g#136d4e1r#18g#174 f4.a4.<d4>f#8g#136d4b-1
14      <l16rcrcrcr8ccrcrccr
14      o5r#8c#184r1 [v121ccrc)2r)2c)2c)2r)2cr)4cr)8cr)8cr /r1]3r2>v123b-8.<c

* OPM Guiter 2
15      r2
15      rgrf&f1&f2 r fg&g1&g2 rgrf&f2%&e2%&f2^r fg&g1&g1
* OPM Synth code 2
15      DO l16 p3V124v123@4o4 [[d8.d/r8b-b-rgrb-r4r2]2r4[d8.dr4/r1]2]2 r1
15      l8o4 [d4.f&f2r#32f#112c4/d1r#12e#180]2d1&d1
15      d4.f&f2r#32f#112c4d1r#12e#180
15      d4.f4.<c4>r#32f#112c4f1l16rgrgrgr8ggrgrggr
15      o4r#4b-#188r1
15      [v121b-b-rb-)2r)2b-)2b-)2r)2b-r)4b-r)8b-r)8b-r /r1]3r2v123f8.g

* OPM Guiter 3
16      r2
```

★新しい闘技場の雰囲気はやだ？昔の色々なライターのかたがわきあいあいとやってたのに…。そういえばＯＦも昔はそうだったっけ。「たべたさ～ん！」なんて呼んでもこないか……。(北海道北見市・飯田康弘17才)……**【影：おーい。たべた：ハイ。影：おや？】**

```
16      rgrf&f1&f2^r fg&g1&g2 rgrf&f2%&e2%&f2^r fg&g1&g1
* OPM Synth code 3
16      l16 p3V125v123@4o4 [[c8.c/r8ffrfrfr4r2]2r4[c8.cr4/r1]2]2 r1
16      l8o4 [c4.d&d2r#64e#80>b-4</c1r#6d#186]2c1&c1
16      c4.d&d2r#64e#80>b-4<c1r#6d#186
16      c4.d4.a4r#64e#80>b-4<d1l16rfrfrfr8ffrfrfffr
16      o4f1r1 (5 [v121ffrf)2r)2f)2f)2r)2fr)4fr)8fr)8fr /r1]3r2v123d8.e

* OPM Guiter 4
17      r2
17      rgrf&f1&f2^r fg&g1&g2 rgrf&f2%&e2%&f2^r fg&g1&g1
* OPM Synth code 4
17      l16 p3V125v123@4o3 [[b-8.b-/r8<ddrdrdr4r2>]2r4[g8.gr4/r1]2]2 r1
17      l8o3 [b-4.<c&c2r2.>g4/g1<c1>]2g1&g1
17      b-4.<c&c2r2.>g4g1c1 b-4.<c4.f4r2^8d8>g4<c1l16rdrdrdr8ddrdrddr
17      o4)3r#8f#184r1
17      <[v121e-e-re-)2r)2e-)2e-)2r)2e-r)4e-r)8e-r)8e-r /r1]3r2v123>>b-8.<c16

* OPM Synth code 1 detune
10      D10l16 p3V123v123@4o4 [[f8.f/r8<ccr >b-<rcr4r2>]2r4[e8.er4/r1]2]2 r1
10      l8o4[f4.a&a2f#8g#136d4/e1r#18g#174]2e1&e1
10      f4.a&a2f#8g#136d4e1r#18g#174
10      f4.a4.<d4>f#8g#136d4b-1<l16rcrcrcr8ccrcrccr
10      o5r#8c#184r1 [v121ccrc)2r)2c)2c)2r)2cr)4cr)8cr)8cr /r1]3r2>v123b-8.<c

* OPM Synth code 2 detune
11      D10l16 p3V123v123@4o4 [[d8.d/r8b-b-rgrb-r4r2]2r4[d8.dr4/r1]2]2 r1
11      l8o4 [d4.f&f2r#32f#112c4/d1r#12e#180]2d1&d1
11      d4.f&f2r#32f#112c4d1r#12e#180
11      d4.f4.<c4>r#32f#112c4f1l16rgrgrgr8ggrgrggr
11      o4r#4b-#188r1
11      [v121b-b-rb-)2r)2b-)2b-)2r)2b-r)4b-r)8b-r)8b-r /r1]3r2v123f8.g

*--------------------------------------------------------------
* << LA all mighty >>

*   トラック19と20はほとんど同じのはずです。違い捜しをしてから
* 入力しましょう。

* (1) Synth brass
18      r2
18      [r8dgb8r8cfa8^1&r2^8r8cfa8/dgb8^1&r2]2dgb8^1&r1
* (1) Synth strings
18      @50o4v110V40[f1&r1 g1&r1]2r1
18      [f1&r1 g1&r1]4
18      >q15V43 c1&r2.b-2^8a8^1<c8.>>b-4^16 <c1&r1a1&a2b-8.<c16

* (3) A.piano 1
19      r2
19      [r8dgb8r8cfa8^1&r2^8r8cfa8/dgb8^1&r2]2dgb8^1&r1
19      @2o4v110 [[>b-<df8.>b-<df16/r8>b-<df16>b-<df16r16
19      >b-<df16r16>b-<df16r4r2]2r4
19      [ceg8.ceg16r4/r1]2]2 r1
19      [[>b-<df8.>b-<df16/r8>b-<df16>b-<df16r16>b-<df16r16>b-<df16r4r2]2r4
19      /[ceg8.ceg16r4/r1]2]4ceg8.ceg16r2.
19      [r16ceg16]3r8 <ceg16ceg16[r16ceg16]2ceg16l16r
* (3) Synth brass 1
19      @25o4V60v50
19      [c8r4b-8a8r4e-2f8/c8.>b-r4]4<b-8.<c

* (3) A.piano 2
20      [r1]9
20      o3v60[[>b-<df8.>b-<df16/r8>b-<df16>b-<df16r16
20      >b-<df16r16>b-<df16r4r2]2r4
20      [ceg8.ceg16r4/r1]2]2 r1
20      [[>b-<df8.>b-<df16/r8>b-<df16>b-<df16r16>b-<df16r16>b-<df16r4r2]2r4
20      /[ceg8.ceg16r4/r1]2]4ceg8.ceg16r2.
20      [r16ceg16]3r8 <ceg16ceg16[r16ceg16]2ceg16l16r
* (3) Synth brass 2
20      @25o3v80
20      BR2 [c8r4b-8a8r4 BR2Be-8.&B#127r&Br&B#127r&Br8f8/c8.>b-r4]4<b-8.<c

*--------------------------------------------------------------
* << alpedio >>

* (4) Pan control
21      r1
21      [p48rp56rp64rp72rp80rp72rp64rp56r]8
21      [r1]32r2.

* (4) Glocken
22      r1
22      [b<cg>]21b
22      [r1]32r2.

*--------------------------------------------------------------
* << synth SE. >>

* (5) Square-wave
23      BR9[r1]8 g1&r8
23      [r1]32r2^8

* (5) Bend control
24      [r1]8 r8[B-1r#4]64
24      [r1]32r#56

*--------------------------------------------------------------
* << ワンポイント・アドバイス >>

*   nc -c f1200.msとやってコンパイルしたときにデータ・カウント数
* が表示されるはずです。全トラックのそれが 8016になっていなけれ
* ばいけません。もしもそれ以外になっているトラックがあったら，そ
* のトラックのどこかに音長関係の入力ミスがあるでしょう。
```


★この時期雑誌社は地獄の年末進行らしい。影くん！さぼんなよ！（神奈川県横浜市・指田博史21才）……【**編集長**：去年は年末ギリギリまでかかってしまったので今年は気合入れて仕事を早く終わらせるように!!**一同**：ハイ！**影**：…と毎年言っている編集部だった。今年もよろしく！】

すべては、神々の戦いのために…

時空の神戦 ルーンワース2™

16ビット専用！時代が求めたハイパーARPG

神聖紀2222年、神はついに滅びる!?
ルーンワース創世以来、最大最悪の災厄が世界を喰らい始めた。
さまざまな謎をはらみつつ、
物語は時空を超越した神々の戦いへ……。

「ルーンワース2」コミック・パンフ
無料配布中!!

- 現在、全国のパソコンショップで無料配布中
- 業界初！B5版　全28ページでゲーム内容を先取り紹介
- 出光秀匡氏作画。「ルーンワース2」のゲームストーリーをコミック化
- ゲーム内容紹介

※コミック・パンフは数に限りがありますので、品切れの際はご了承下さい。

デモンストレーション公開中！

PC-9801シリーズ(VM/UV以降)
PC-286・386シリーズ

- 本体メモリーは640キロバイトが必要
- アナログRGBディスプレイ(400ライン)専用

※PC-9801VMは16色グラフィックボードが必要です
※アナログパレット使用のため液晶ディスプレイでは遊べません

- 2ドライブ専用

※ノート型パソコンのRAMドライブでは作動しません

- 純正FM音源ボード対応

1991年3月発売
5"/3.5" 2HD 2枚組
標準価格 ¥6,800（税別）



「テクノロジーの進化は価格にも波及する」

標準価格6,800円という驚異的な低価格を打ち出した『ルーンワース2』。
だが、そのクオリティーは、ゲームシステム・グラフィック・サウンド・シナリオ…どれをとっても既存のARPGを凌駕する。
進化を究めたARPGの開発テクノロジーが、クオリティーの昇華のみにとどまらず開発コストの低減さえも可能とした。
90年末、ARPGは新たな時代を迎えようとしている…。

神聖紀光臨 ルーンワース3™

超大作ARPG
シリーズ第3弾
1991年 夏 発売決定!!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と住所・氏名・電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
● T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス
名古屋(052)776-8500

Technology & Entertainment Software
T&E SOFT
株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE: 052-773-7770

どんどん広がるイースの世界。



観光地で絵はがきを買ったらこのファイルで思い出づくりしてください。親しい友人からの暑中見舞いも、クリスマスカードも、年賀状もしっかりこの中に保存しておこう。

イースⅡポストカードファイル　価格1,133円



テレフォンカード、オレンジカードのコレクター必携のファイルブックです。60枚まで収納できます。イースに出てくる宝物のように大切にしてくださいね。

イースⅡテレカファイル
価格1,133円



どんどん広げよう友達のワ!ポケットサイズの住所録です。
電話番号早見表がついていて、とても便利です。

イースⅡ
友情の住所録
価格927円

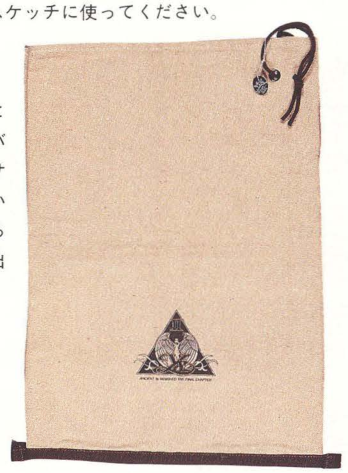


友達のワが広がったらぜひ使ってください。便箋、封筒、イースの書シールとテレフォンカードのセットです。キミの友達がイースファンなら、さっそくこれで、コミュニケーション!!

イースⅡ友情の通信具　価格1,444円



イースの
色鉛筆(12色)価格1,133円
四角いちょっと変わった色鉛筆です。パズルにもなる!? セットの0～7番までは、デジタルRGB出力の色番号に合わせて使えます。ドット絵デザインやイメージスケッチに使ってください。



シンプルでとても丈夫なバッグです。サイズが大きいのでいろいろ入ります。出掛ける時は、忘れずに。

イースの
麻袋(アサブクロ)
価格
1,854円



シブさがうれしいイースの定期入れです。
イースのパスケース　価格1,236円



イースの世界をイメージしたカンペンセットです。
カンペンケース、鉛筆(6本)、イースの書字消しのセットです。

イースⅡマジカルボックス　価格1,009円



イースキーホルダー(金色)　イースⅡキーホルダー(銀色)

キーホルダーは飾りだけじゃなく、鍵(カギ)をなくさないようにする物でもあります。ゲーム中に出てくる鍵にも付けてあげたいね。

価格 各1,009円



下敷きの裏面は武器や鎧のイラストで飾られています。

イースⅡ下敷
Aタイプ
価格206円



下敷きの裏面は、コワーイ、モンスター達のイラスト集です。

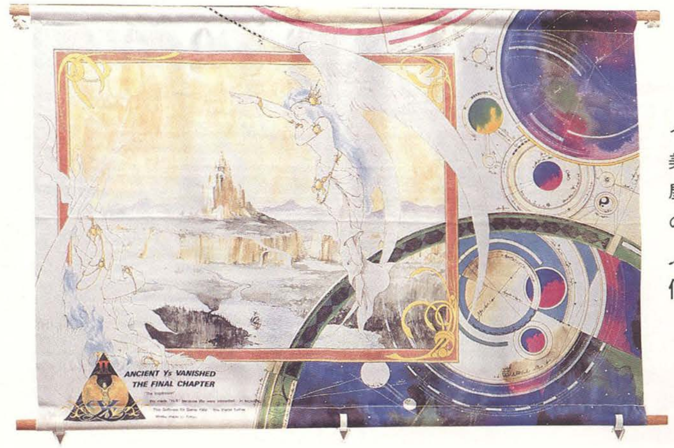
イースⅡ下敷
Bタイプ
価格206円

※下敷のみ購入される方
通信販売で下敷のみを申し込まれる方は、合計5枚以上になるように申し込んでください



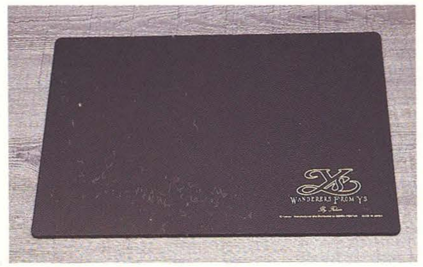
好評の脱着式のコインポケットがついています。もちろんカードケースだって付いていますよ。

イースⅡウォーレット(イースの財布)
価格1,236円



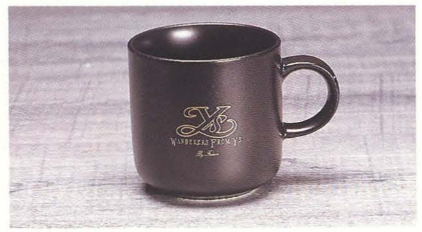
イースのイラストで飾られた美しい壁掛けです。キミの部屋のムードを盛り上げる最高のツールとなるでしょう。

イースⅡタペストリー
価格2,987円



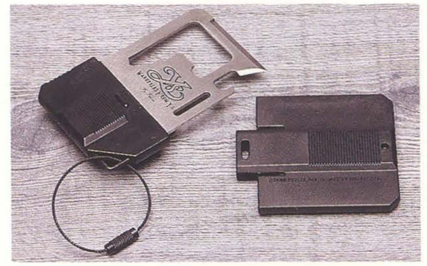
マウスを使う時には、絶対あった方がいい。最新型のマウスマットです。マウスの操作性が抜群に上がります。金色のイースのロゴが黒地に映えて、とても格調高く仕上がりました。デンパクリエイティブグッズが誇るマウスマットを100%使用しております。

イースのマウスマット
定価1,900円(税抜き)



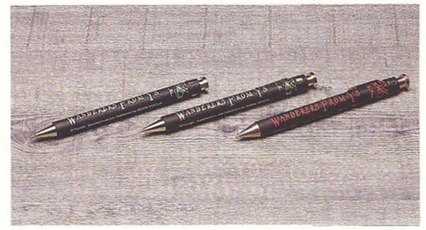
「ワンダラー・フローム・イース」のロゴ入りマグカップです。陶器ですので取り扱いに注意してください。

イースロゴ・マグカップ
定価800円(税抜き)



これ一つで何通りもの使い方ができるプレートです。普通、サバイバルプレートとも呼ばれています。キャンプなどのアウトドアライフには、とても便利なツールだと伝えられています。
(マニュアルのノリですいません)

イースの冒険具
定価2,300円(税抜き)



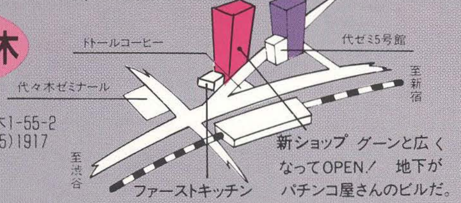
とてもおしゃれなイースグッズです。シャープ・ペンシル、黒ボールペン、赤ボールペンのセットです。それぞれ、ロゴマークの色で種類の区別ができます。

イースのペンセット
定価1,170円(税抜き)

ファルコム・グッズショップへ行ってみよう!!

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品(グッズ・CD・コミック他)は必ず手に入る!

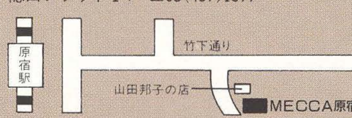
東京・代々木



〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(375)1917

DEMPA/ペンタン・キャラクタ・グッズショップ 紹介 みんな来てね!

MECCA HARAJUKU
原宿駅より竹下通りを50mほど歩いて右折。(坂の上にある)徒歩で2分くらいです。(注:通信販売はやってません。)〒150 東京都渋谷区神宮前1-10-9 隠田フラット1F ☎03(497)1577



LAOXコンピューター館
秋葉原駅、電気街より歩いて2分、1Fパソコンフロア。(注:通信販売はやってません)〒101 東京都千代田区外神田1-7-6 ☎03(5256)3111

㈱キャラックス
地下鉄、秋葉原駅より歩いて30秒。「ファルコムグッズ」も全て揃うお店。パソコンソフトも各機種あります。尚、通信販売もやっています。〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-25KTビル3F
☎03(5256)8360

anime studio熊谷店
熊谷駅北口より歩いて5分。ダイエーのななめ前。
〒360 埼玉県熊谷市銀座2-80
☎0485(22)5591

パソコンソフトCPU
大宮駅、東口より歩いて2分。高島屋の交差点近く。
〒330 埼玉県大宮市大門町2-68
☎048(648)2667

申し込み方法
お近くにお店がない場合は、通信販売で購入できます。通信販売の方法は、本誌に折り込まれている支払い通知表(横長の赤い印字の紙)を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んでください。送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合、360円です。5,000円以上の場合は無料です。(税込)

商品取扱店募集中
DENPA ペンタンでは、当社キャラクターグッズの取扱店を募集しています。電話 03-445-6111電波新聞社出版販売部までご連絡ください。パソコンショップ、ファンシーショップ、文具店、玩具店大歓迎です。また、ご相談も承ります。

企画・制作:DEMPA/ペンタン　発売元:電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03-445-6111



Falcom
オリジナル
キャラクター
リリア
ロー
ゲイル
ソニア
リュナン
セリオス
エレナ
Dragon Slayer
The Legend Of Heroes
WANDERERS FROM YS
アドル
ドギ
キャラクターグッズはもちろん、CD・書籍・コミックまでなんでも揃う、ファルコム・ショップ。
誰よりも早く、新製品を手に入れよう。
Falcom
キャラクターショップOPEN!
●リリアスタンプ
●カードケース
●キーホルダー
●テレカ
●バッチ
●ポストカード
●下敷
●卓上カレンダー
新ショップ グーンと広くなってOPEN／地下がパチンコ屋さんのビルだ。
旧ファルコムショップ
代々木ゼミ5号館
ドトール
ファーストキッチン
代々木ゼミ
JR代々木
ファルコム・ショップ 代々木
〒106 東京都新宿区代々木1-37-2 ショーエイビル2F
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

Falcom

SPECIAL BOX '91

特製レアのハーモニカとJ・D・Kバンド絵の出るVSD付!!

ファルコムスペシャルBOX'91

毎年恒例ファルコム・レーベルの今年一年の総決算でもある、ファルコム・スペシャル・ボックスの季節となってまいりました。今年もファルコム・レーベルを愛聴してくれた皆さんへ感謝とお礼の意味を込めてリリースしちゃいます。今回も内容は更に充実、今までゲームには使用されていない名曲(アンノウン・ミュージック)の数々をスーパーアレンジでフューチャー。そして、なんとおまけに「イース」に登場してくる必携アイテム"レアのハーモニカ" (キーホルダー付きミニ・ハーモニカ)が付いてくるのだ。それから これが凄いのなんのってあのJ.D.K.BANDが生で見れてしまうというVSD(ビデオシングルディスク)も入っているのだ。

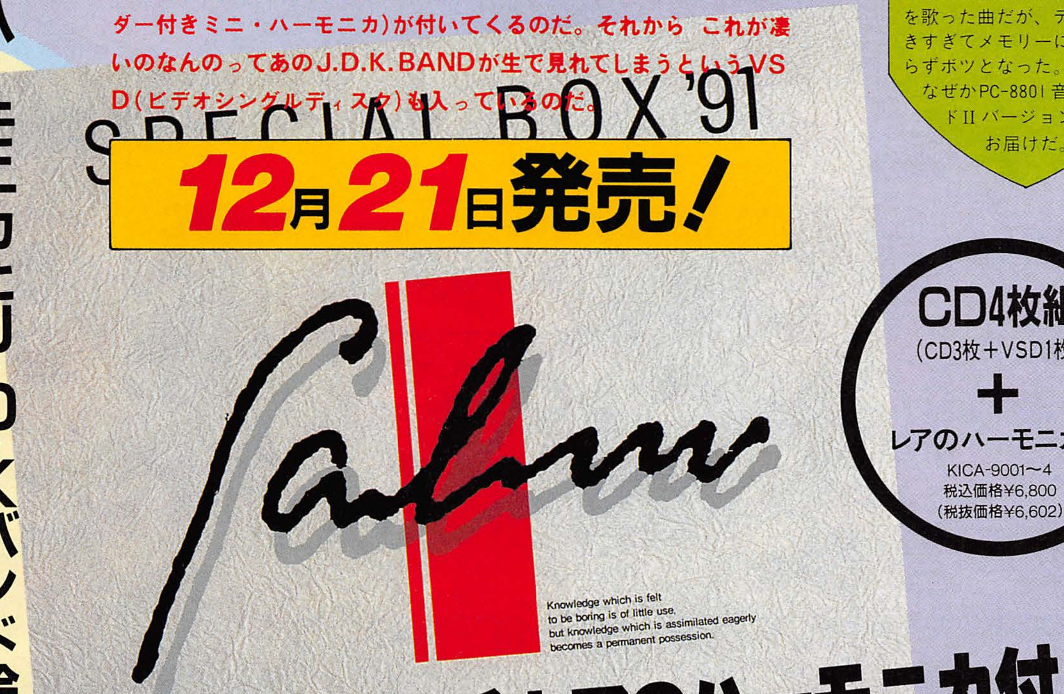
アンノウンミュージックとは?

たとえば……

曲目
さよならアドル
disc 2「SUPER ARRENGE VERSION」

アドルとの別れの日のリリアを歌った曲だが、データが大きすぎてメモリーに収まりきらずボツとなった。今回は、なぜかPC-8801音源ボードIIバージョンでのお届けだ。

12月21日発売!



CD4枚組
(CD3枚+VSD1枚)
+
レアのハーモニカ付
KICA-9001〜4
税込価格¥6,800
(税抜価格¥6,602)

初回のみレアのハーモニカ付





disc 1「VOCAL VERSION」
(1) LONG LONG TIME AGO (SORCERIAN 平和な森より)
(2) 風の王子 (ドラスレ英雄伝説 街より)
(3) 星空のララバイ (SORCERIANトラベラーズ インより)
(4) 風のモノローグ (ドラスレ英雄伝説 エンディングIより)
(5) 闇のヴァンブーラン (SORCERIAN 洞窟IIより)
(6) Dream Dreamer (SORCERIAN Beautiful Dayより)

disc 2「SUPER ARRANGE VERSION」
(1) 海賊島 (ドラスレ英雄伝説 未使用曲)
(2) デカキャラ (イースIII 未使用曲)
(3) さよならアドル (イースII 未使用曲)
(4) THEME OF ADORU (イース未使用曲)
(5) DEPARTURE (イース未使用曲)
(6) CROSSROAD OF SADNESS (イース未使用曲)

disc 3「ORIGINAL VERSION」
イース未使用曲集(全13曲) ドラスレファミリー(全19曲)
ROM版ザナドゥ(全5曲) ドラスレ英雄伝説FM-PACバージョン(全6曲)
レアの詩(イースII PC-9801より)
未使用曲 イースII、イースIII、ドラゴンスレーヤー(全3曲)

VIDEO SINGLE DISK 「J.D.K. BAND VISUAL VERSION」
To Make The End Of Battle

最新コンパチLDプレーヤーが当る!

JET TURN
Falcom Special Box '91に入っているアンケートにお答えの方の中から抽選で3名様に当たります。



三洋電機のコンパチブル・レーザーディスクプレーヤー
LV-P7(GR)
◎ジェットターンで両面連続自動再生!!
◎CD、CDV、LD、VSD全て再生OK!!
◎多彩なカラオケ機能等、最新機能を搭載!!

心をこめて創った十の星座。「イース」シリーズの曲も聴ける!!
ファン必須のコレクション。杉本理恵、待望のフル・アルバム。

KRELIA —クレリア—



初回特典:特製ケース+24Pカラー写真集

●Compact Disc:KICS-57 税込定価¥3,000(税抜価格¥2,913)

1 遅刻まぎわの恋 2 微笑みの鍵(イースより) 3 想い出が咲く花壇
4 雨が痛い…どうして(イースより) 5 悲しき天使 6 兄貴の恋人(イースIIIより) 7 キミの瞳のX'mas
8 魔法じかけのHeart(イースIIIより) 9 Follow me 星屑に眠るまで 10 クレリア

好評発売中



杉本理恵

Rie Sugimoto

■杉本理恵・正式ファン・クラブ発足 Rie Station:03-5474-2066(受付時間11:00~18:00)
【お問いあわせ先】●キングレコード㈱宣伝部03-945-2111 映像事業本部03-945-2122 ●所属㈱エヌ・エー・シー03-5474-2067(担当 福田)

「・・・逢いに来て、わたしに。」
杉本理恵"KRELIA"発表会 Follow me to the STAR

●12 9(日)東京・渋谷東急東横店屋上START15:30~(問)キングレコード東京第1支店☎03-944-1234
●12 15(土)名古屋・テルミナ屋上START15:00~(問)キングレコード名古屋支店☎052-251-8691
●12 16(日)神戸・住吉リブ START13:00~ 神戸・西神プレンティSTART16:00~(問)キングレコード大阪支店☎06-531-5224

J.D.K.BANDいよいよ本格始動!

「ゲーム・ミュージック」をロックにしてしまったのが、このJ.D.K.バンドである。日本ファルコムのサウンド・チームの中の演奏集団だということだが、写真を見ると、某ハード・ロック・バンドにいた人の顔も見えるような気がする。このバンド、今までにも企画モノのゲーム・ミュージックCD等で「J.D.K.バンド・アレンジ・ヴァージョンを披露してきた。それがファンに好評で、ここに初のアルバム・リリースという運びになったというわけだ。

広瀬和生/BURRN

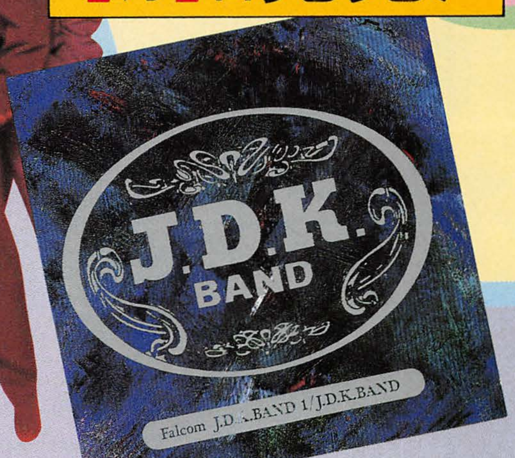
(1) TO MAKE THE END OF BATTLE
(イースII オープニングより)
(2) GO FIGHT
(スタートレーダー 出撃より)
(3) VARESTAIN
(イースIII バレスタイン城より)
(4) CURSED DESERT
(ソーサリアン 呪われたオアシスより)
(5) MAJOR DEMON
(ソーサリアン 盗賊達の塔より)
(6) LET'S FACE IT
(ソーサリアン 天の神々達より)
(7) GET IN THE WILD
(戦国ソーサリアン 忍者屋敷より)
(8) HEROES EMBLEM
(ドラスレ 英雄伝説より)
(9) BOY ON THE WING
(イースIII 翼を持った少年より)
(10) TRAVELERS INN
(ソーサリアンより)



ALL SONGS COMPOSED BY Falcom soundo team J. D. K.
WORDS AND ARRANGED BY T. KISHIMOTO
SOUND PRODUSED BY T. OKADA

待望のソロ・バンド・バージョン
Falcom J.D.K. BAND 1

1月1日発売!



●Compact Disk:KICA-1019
税込定価¥3,000(税抜価格¥2,913)

オリジナル・ビデオ・アニメ **OVA・「イース」** **好評発売中**



OVA「イース~序章~」
OVA「イース~ハダルの章~」
OVA「イース~トバの章~」

発売/キングレコード
価格4,500円(税込)/VHSのみ/カラーHiFi

プレプリマ ニューエイジ・ミュージックの集大成。プレゼントに最適!

OVAイースの音楽監督として参加している藤澤氏が11月5日にファルコムのベストセレクションをあの美しい旋律でリリース。

発売/キングレコード

KICA-1018 ¥3,000(税込)

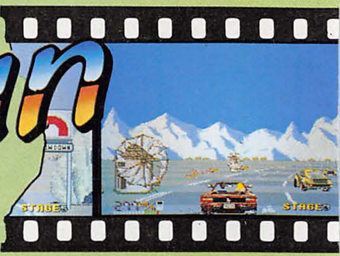


NEC

PC Engine



アウトラン
OutRun





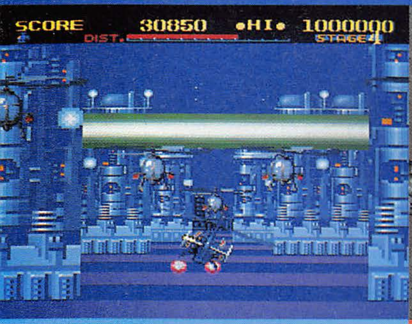
12月21日発売

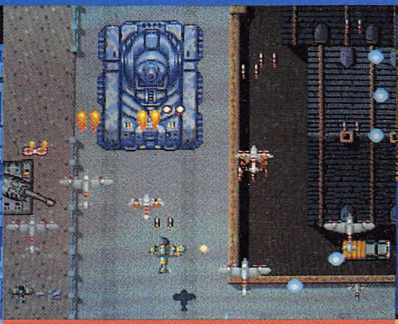
4M HuCARD
標準小売価格 7,200円(税別)

アナログスティックセット プレゼント

アウトランのアンケート葉書をNECアベニューまでお送りください。
抽選で100名様に「アウトラン」「アフターバーナーII」「オペレーションウルフ」等のソフトがゲームセンター感覚で楽しめる「サイバースティックセット」を差し上げます。最終締切り平成3年1月20日(消印有効)
＊発表は、発送をもってかえさせていただきます。











2Dから3Dへ、
マルチディメンション
シューティング!

サンダーブレード
好評発売中

4M HuCARD 標準小売価格 7200円(税別)

吹き荒れる熱い嵐!
救援機「ヘルパー」が
勝負の決め手!

大旋風
12月14日発売

4M HuCARD 7200円(税別)

パーティーモードと
クエストモード、
本格クイズゲーム登場!

クイズ・アベニュー
12月下旬発売

CD-ROM 5800円(税別)

3トリガー、そして
スローモーション機能、
驚異の高機能で新登場!

アベニューパッド3
12月発売予定

標準小売価格 予価 2980円(税別)

※デザインは予告なしに変更することがあります。

NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(288)0330
●平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス 03(288)0880



NEC
まことにGT。
そのままPCエンジン、あざやかに高画質TV。
進化を極めたフルカラーハンディゲームマシン、GT。
ここまでスゴけりゃ、文句ない。
誕生。PCエンジンGT
そのままHuカードがまことにスゴい。
200タイトルにせまるPCエンジン用Huカード（SG用を除く）がそのまま使えてしまうぞ。
鮮明液晶カラー画質がまことにスゴい。
アクティブマトリクス方式のフルカラー液晶画面は、なんと74,256画素の高画質。この差は明らかだ。
TVも楽しめるのがまことにスゴい。
別売りの専用TVチューナ（ビデオ入力端子を装備）で、TVだって気軽に楽しめる。
対戦プレイがまことにスゴい。
COMケーブル（別売り）で、対戦プレイも可能。ボンバーマン、スピンペアなど、対応ソフトも続々登場。
場所を選ばないのがまことにスゴい。
ACアダプタ、カーアダプタをオプションで用意。3way電源でいつでもどこでも楽しめる。
PC Engine GT
専用TVチューナ (PI-AD11)
標準価格 14,800円（税別）
新発売
PCエンジンGT (PI-TG6)
標準価格44,800円（税別）
※ゲームソフトによっては、正常に作動しないものがあります。
詳しくは取扱説明書、カタログ等をご覧ください。
※画面はすべてハメコミ合成です。
※ボンバーマン：ハドソン（12月7日発売）スピンペア：メディアリング（12月発売予定）
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

The Future Is Now
SNK



ポップなグラフィックとサウンドがショーアップ!
さらに3つのゲームモード、通信対戦機能も搭載。



League Bowling™
リーグボウリング
28,000円

超ド級エンターテインメント。ますます広がるドラマチック・ワールド。



© ALPHADENSHI CO.,LTD.

めざせ帝国。
2人協力プレイ可能、
熱血アクション巨編。公開迫る。

RAGUY™
ラギ
近日発売

NEO GEO™

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

充実ソフト群。好評発売中!

- マジシャンロード28,000円
- ナム1975 28,000円
- トッププレイヤーズゴルフ32,000円
- ベースボールスターズプロフェッショナル28,000円
- 麻雀狂列伝ー西日本編ー28,000円
- ライディングヒーロー32,000円
- ニンジャコンバット28,000円
- ザ・スーパースパイ32,000円
- サイバーリップ28,000円
- ジョイジョイキッド28,000円

※記載価格は消費税抜きの標準小売価格です。

これが"てっぺん"。すべてに"リアル"。

ゲームセンターから"モンスターマシン"が飛び出した。
大容量&ハイパースペックが、これまでの家庭用マシンの
常識をはるかに越える。"てっぺん"を手にせよ!



「ネオ・ジオ」ハード本体
58,000円

※「ネオ・ジオ」本体セットには、コントローラ×1・メモリーカード×1・ACアダプター×1・AVケーブル×1が付属しております。

通信販売のお知らせ

販売店まで買いにいけない…

通販専用フリーダイヤル
0120-06-8058

そんな「ネオ・ジオ」ファンにうれしいニュース!
本体・ゲームソフト・オプション類がすべて"通信販売"でお求め頂けます。お支払い方法も一括払い(現金書留・郵便為替・銀行振込)のほか、手軽な分割払いをご用意。詳しくは、通話料金無料の専用のフリーダイヤルまで。ご希望の方には通販案内をお送りしています。

ダイヤルしよう。



販売店・レンタル店が見つからない…

ネオ・ジオなんでも相談室
☎06-338-8188

「ネオ・ジオ」に関するあらゆるご質問・ご相談にお答えする"なんでも相談室"で、お近くのお店を即ご紹介いたします。もちろん、新作情報、ゲームの質問等もお待ちしています。

ATARI LYNX
PORTABLE COLOR ENTERTAINMENT SYSTEM

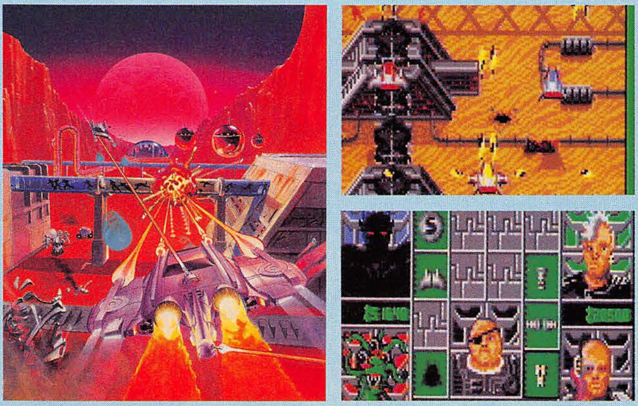
12/8発売決定!

ZARLOR MERCENARY™

▶ザーラー・マーシナリー◀

マルチプレイ ひとりから4人まで

戦え、宇宙のやとわれ兵士。
かせいだ賞金で戦力さらにパワーアップ!

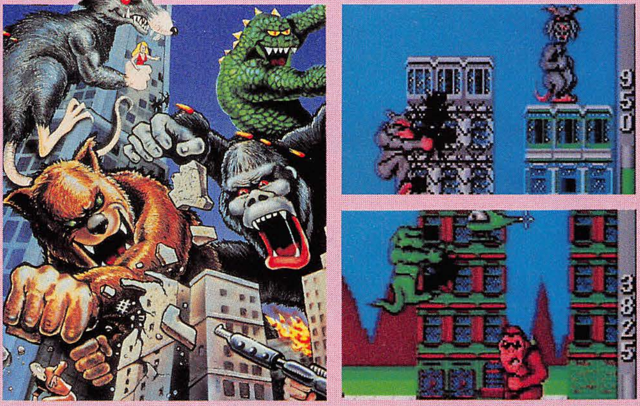


RAMPAGE™

▶ランページ◀

マルチプレイ ひとりから4人まで

巨大モンスター突如出現。ビルを破壊し
軍隊を　蹴散らし、街はもう大パニック!



LYNXゲームカード
強力最新作

12月 堂々 発売

標準小売価格 各¥4,300(税別)

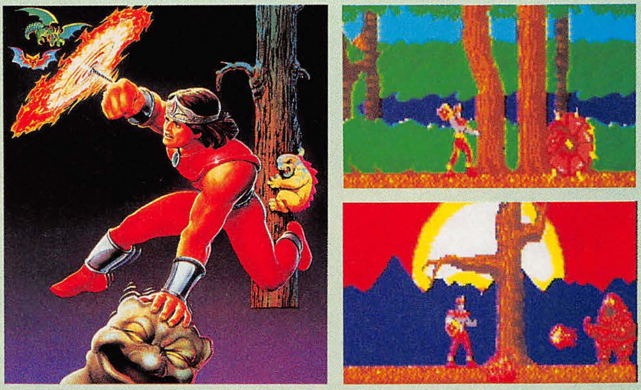
★

●ペーパーボーイ
12月8日いよいよ発売

RYGAR™

▶ライガー◀

アルゴスの戦士が荒野を走る。
強靱な武器を片手に、めざすは恐るべき悪の魔王!





勇者たちよ！いま一度力(パワー)を…

新たな挑戦の幕開けが迫る！

■世界をそして日本を興奮の渦に巻き込んだリアルタイムRPG「ダンジョンマスター」。その続篇が帰ってきた！「ロード・カオス」を倒し世界に平和と秩序をもたらした勇者達…。しかし「ロード・カオス」は生きていた。あの時、彼は既に自分が勇者達に倒されることを知り、秘かに新しいダンジョンを作って悪の力を蓄えていたのだ。

■アニメを使ったイントロダクション、FM音源対応による音楽とサウンド、チャンピオンの顔を自由に書き換えることのできるキャラクターエディット機能、さらには日本版独自のプレイヤーの現在地を一目で表示するマップ表示機能や新しい魔法の追加など熱中度さらにパワーアップ。

■前作で育てた勇者をそのまま使って冒険に旅立つもよし、新たに用意された勇者を編成してダンジョンに向かうもよし、ドキドキしながらこの興奮を味わって下さい。前作以上の難しさとおもしろさだけは保証します。

Dungeon Master
CHAOS STRIKES BACK

戦 い は 終 わ ら な い 。

いよいよ発売！

続 ダンジョン・マスター｜カオスの逆襲

FTL

12月14日発売 ■FM-TOWNS版
12月21日発売 ■PC-9801VM21以降 UV21以降 ■X68000版 各¥9,800(税抜)
(注)PC-98DO及び、PC-9801VM21/VM11/CV/UV21/UV11でもゲームはできますが、動作スピードが遅くなります。

ゲーム世代に贈る必殺のシリーズ、いよいよCDで登場！

SUPER GAME MUSIC SELECTION

第1弾 ぎゅわんぶらあ 自己中心派 スペシャルボックス

12月16日発売!! ¥2,500(税込)



あの麻雀ソフト「ぎゃん自己」をパソコン版からメガドライブ版、PCエンジン版まで全25曲収録。

©片山まさゆき/講談社

今後ゲームセンターの人気ゲームから話題のゲーム機作品などの音楽が続々登場します。ご期待下さい。

第2弾予定「WINDY ROAD」
〜虹のシルクロード・イメージ・アルバム〜

第3弾予定「ダンジョン・マスター」

スーパー・ゲームミュージック・セレクション

発売：ビクター音楽産業株式会社


X68000
12月21日
新発売!!
この扉の向こうに・・・
おどろおどろしいモンスター
奇想天外な罠
奥深い謎解き
不気味なBGM
幽霊屋敷から始まる
すべてに恐ろしい
あの安田　均氏のホラーワールドは
ゲームを終えた後が本当に恐ろしい。
Humming Bird Soft
Copyright 1990
ラプラスの魔
本格ホラーRPG ゴーストハンターシリーズ＃1
ラプラスの魔
原作　安田　均　　音楽　小坂　明子
5"2HD 3枚組 標準価格 8,700円
●角川文庫●コンプコミックス●ビジネスアスキー
ユーザーズテレホン　☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせに直接お答えします。
その他の時間と土・日・祝日はまるまる24時間録音できるテープサービスです。
◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。
Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

電脳遊技考——

これは、コンピュータ・ゲームについて、ホンキで考えてみた本です。

たくさんのご意見・ご感想、ありがとうございます。あなたのお手元にもぜひ「電脳遊技考」。

●著者のレビューは気どったところがなく、ユーザーと等身大の視点でまとめられており、それが逆に、ゲームへの深い思い入れを感じさせる結果となっているのだ。ゲームへの「本気」の情熱が伝わってくる一冊。やるなあ。（ログイン・10月19日号）

●古いゲームや海外のゲームを楽しんでいる広い視野と、著者独特の優しい視点でゲームが語られている。（MSX FAN・11月号）

●『ドラクエ』から『遥かなるオーガスタ』まで、さまざまなゲームを分析し、コンピュータゲームの未来を考える力作だっ。（コンプティーク・11月号）

●読むほどにゲームのアト味が口いっぱーいに広がる感じで、なかなかの読みごたえだぞ。（ファミコン通信・10月26日号）

●『ドラゴンクエスト』『スーパーマリオブラザーズ』といった人気ゲーム論は、単なる紹介に終わらせず、その作り手にインタビューし立体化している。（東京タイムズ・10月15日版）

●いろいろな角度からゲームをとらえることで「ゲーム文化」を作り上げていこう、という意欲的な本で。（朝日中学生ウィークリー・10月22日版）

●いままで無関心であった人たちも「新しい知的文化媒体」として、ゲームの面白さが身にしみるはず。（高一Vコース・11月号）

●面白い。もっと過激でも可。（新潟県・菅原誠広32才）

●僕もよく考えるAVGやRPGの問題点が多数のユーザーから指摘されていた。僕も討論会にでてみたい。（東京都・国立圭右17才）

●いままでこういう本はなかったので新鮮で良かった。この本の第二巻を期待しています。（埼玉県・木口　学18才）

●これだけ真剣にゲームのことを書いた本が以前にあっただろうか。この本は、ソフトハウスの人やゲームのことをあまり理解していない人にぜひ読んでほしいと思う。（愛知県・桝田雅裕16才）

●紹介されているRPGはすべて終了。その目から見ても、正確な紹介です。①安田　均②PDSグルメガイドにつづいて、コンピュータゲームの本で私が気に入った三冊目です。（兵庫県・三田浩司45才）

●自社作品の記事が記載されていたので、読ませていただきました。これからもがんばってください。（テクモ勤務・上田和洋23才）

●こういう本を僕は待っていた。ぜひIIを書いてほしい。（大阪府・山田克弥22才）

●メガドライブ・ユーザーなので「メガドライブの将来性と課題を考察する」は楽しく読ませていただきました。（千葉県・吉野正好17才）

●飽きずに一気に読めた。この本は、ゲームユーザーの不満と制作者のゲームにたいする熱意をつなぐ架け橋のようだ。（福岡県・緒方正博20才）

●この本を読んでいろいろ考えさせられた。ゲームはもはや一つの文化となりつつある。僕たちは本気でこの文化を作り上げていきた。大人たちにも偏見なしに評価してほしい。（埼玉県・鈴木宗太郎27才）



山下　章著

B6変型版400ページ/定価1,500円(税込)

好評発売中！


namcot
メガパネル
MEGAPANEL
一度のはずが、夜がふける。
おやすみ前のメガパネル。
パックマン
PAC-MAN
カバン運びは、負けたほう。
学校がえりのパックマン。
対戦型
1人でも遊べます
好評発売中
4,900円（税別）
好評発売中
3,500円（税込）
MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
Nintendo GAME BOY
ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
「遊び」をクリエイトする──株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
©NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.


MEGA DRIVE
namcot
天現寺ひろみ
行かせていただきま〜す！
HIROMI
栄光のスペースファイター
を目指し、卒業試験を突破せよ！
スピード感あふれる
3Dシューティングゲーム登場!!
BURNING FORCE
バーニングフォース
好評発売中 5,800円（税別）
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
©NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウエアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

GO! AMIGA GO! ATARI
GO! コンピュータサイエンスジャパン

A-500大特価セール!

- •A500 Computer 通常セット価格 ¥172,700
- •A501 Ram Expansion
- •A502 Video Adapter

大特価¥139,800

平成3年1月末まで実施中(数に限りがありますのでお早目にどうぞ!)

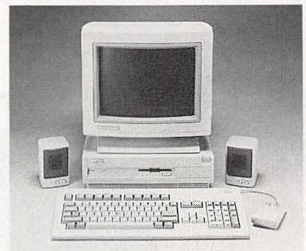
申し込み受付中!!

AMIGA DTV講座開設!

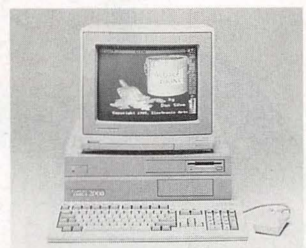
- ＊DTV入門コース…………………………¥ 5,000
- ＊HowTo, AMIGAコース…………………¥10,000
- ＊プロフェッショナルテクニックコース……¥25,000

・全てのコースに解説ビデオがついています。 以上3コース

AMIGA3000で最新ソフトウェアを使いこなそう!! AMIGAをお持ちでない方もお気軽に参加できます。



A3000



A2000

■AMIGAシリーズ

特価

- ● A500 コンピューター ………… ¥119,800
- ● A2000 コンピューター ………… ¥249,000
- ● 1084D モニター ………… ¥ 80,000
- ● A501 512K RAMカード A500専用 ………… ¥ 29,900
- ● A520 ビデオアダプター ………… ¥ 7,550
- ● A1011 ディスクドライブ ………… ¥ 34,000
- ● A2010 ディスクドライブ A2000専用 ………… ¥ 31,000
- ● A2058 8MB RAMカード A2000専用 ………… ¥108,500
- ● 20MB ハードディスク + A2090Aコントローラー A2000専用 ………… ¥132,100
- ● A590 20MBハードディスク(2MBRAMソケット付) A500専用 ………… ¥120,000
- ● A3000 コンピューター ………… ¥629,800
- ● 1950 MULTI SCANモニター ………… ¥119,800

●MUSIC SOFT

- ● TEXTURE(MIDI シーケンサー) ………… ¥23,000
- ● FUTURE SOUND 500(サンプラー) …… ¥28,000

●スクリプト編集

- ● DELUXE VIDEO 3 ………… ¥23,000
- ● THE DIRECTOR ………… ¥12,000
- ● ZOETROPE ………… ¥18,000
- ● LIGHTS, CAMERA, ACTION !! ………… ¥12,000

●タイトル制作

- ● VIDEO EFFECTS 3D ………… ¥29,800
- ● TV TEXT PROFESSIONAL ………… ¥27,000
- ● TV TEXT ………… ¥15,000

■日本語エディターXED、新発売!!

マルチタスクで作動 ¥17,800(税別)

※AMIGAで日本語処理ができます。

■DTV HARD WARE

- ● SUPER GEN ………… ¥140,000(ゲンロッカー)
- ● FREME GRABBER ………… ¥130,000(デジタイザー)
- ● VIDEO TOASTER ………… ¥350,000(DTVスタジオ)
- ● LIVE 500/2000 ………… ¥ 95,000(リアルタイム デジタイザー)

※DTVを行う場合、システムアップが必要となります。

■DTV NEW SOFT WARE(新入荷)

- ● ANIMATION STUDIO/DISNEY ………… ¥28,000
- ● ANIMATION STATION ………… ¥16,000
- ● AMIGA VISION ………… ¥25,000
- ● 3D PROFESSIONAL ………… ¥53,000

AMIGAはマルチタスク機能(同時に複数のソフトを走らせる機能)を搭載している為、共通フォーマットによるソフトの互換性の良さも加えて数あるツールをフレキシブルにコントロールすることができます。まさに〈KING OF DTV〉と言えるでしょう。

■DTV SOFT WARE

DTV SOFT WAREは、数多くリリースされています。

●PAINT TOOL

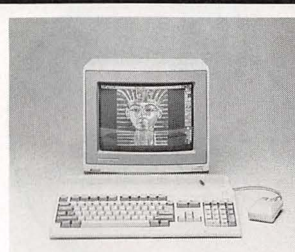
- ● DELUXE PAINT 3 ………… ¥23,000
- ● PHOTON PAINT 2.0 ………… ¥23,000

●画像処理

- ● DELUXE PHOTO LAB ………… ¥23,000
- ● PIX MATE ………… ¥12,000

●3-D コンピューター グラフィックス

- ● SCULPT 3D XL ………… ¥29,000
- ● ANIMATE 3D ………… ¥21,000
- ● SCULPT-ANIMATE 4D ………… ¥99,000
- ● MODELER 3D ………… ¥15,000
- ● DIGI WORKS 3D ………… ¥18,000
- ● CALIGARI ………… ¥36,000
- ● TURBO SILVER ………… ¥29,000



A500

●ETC

- ● A-MAX II(ROM付き) ………… ¥ 7,000
- ● AZTEX C DEVELOP SYSTEM ………… ¥49,000
- ● CANDO ………… ¥21,000
- ● BARNEY BEAR ………… ¥ 6,000
- ● B. A. D ………… ¥ 8,000
- ● VO REC ONE ………… ¥29,000

■GAME

- ● 688 ATTACKSUB ………… ¥10,000
- ● ROKETRANGER/THREESTOOGES ………… ¥ 9,000
- ● INFESTATION ………… ¥ 7,000
- ● IRON LOAD ………… ¥ 7,000
- ● BATMAN ………… ¥ 8,000
- ● RING OF MEDUSA ………… ¥ 8,000
- ● PIPE DREAM ………… ¥ 8,000
- ● POPULOUS ………… ¥ 9,000
- ● XENON 2 ………… ¥ 9,000
- ● OMEGA ………… ¥ 9,000
- ● DUNGEON MASTER ………… ¥ 7,000
- ● KINGDOMS OF ENGLAND ………… ¥ 8,000
- ● ARTURE ………… ¥ 7,000
- ● EBON.STAR ………… ¥ 6,000
- ● AFTER BURNER ………… ¥ 8,000
- ● AFTER THE WAR ………… ¥ 9,000
- ● SWORDS OF TWILIGHT ………… ¥ 9,000
- ● ARENA ………… ¥ 6,000
- ● SIM CITY ………… ¥ 8,000
- ● BLUE ANGELS ………… ¥ 8,000
- ● DRAGON'S LAIR ………… ¥10,000
- ● MID WINTER ………… ¥10,000
- ● DRAGONSCAPE ………… ¥ 9,000
- ● PIRATES ………… ¥ 8,000
- ● TIN TIN ON THE MOON ………… ¥ 9,000
- ● CHAMBER OF THE SCI MUTANT ………… ¥ 9,000
- ● WELLTRIS ………… ¥ 7,000
- ● THE HOUSE OF SHADOW ………… ¥ 8,000
- ● SPACE ACE ………… ¥ 9,000
- ● NUCLEAR WAR ………… ¥ 8,000
- ● SHADOW OF THE BEAST ………… ¥ 9,000
- ● SHADOW OF THE BEAST II ………… ¥ 9,000
- ● SHADOWGATE ………… ¥ 8,000
- ● SHUFFLEPUCK CAFE ………… ¥ 8,000
- ● RAMBO 3 ………… ¥ 7,000
- ● ALIEN SYNDROME ………… ¥ 7,000
- ● TURBO ………… ¥ 6,000
- ● RVF HONDA ………… ¥ 9,000
- ● DR DODMS REVENGE ………… ¥ 8,000
- ● SKY CHASE ………… ¥ 8,000
- ● NEUROMANCER ………… ¥ 8,000
- ● WINGS ………… ¥ 9,000
- ● FIGHTER BOMBER ………… ¥10,000
- ● UNREAL ………… ¥ 9,000
- ● THEIR FINEST HOUR ………… ¥10,000

■MAGAZINE(雑誌)

- ● AMIGA WORLD ………… ¥1,500
- ● AMAZING COMPUTING ………… ¥1,000
- ● AMIGA＋PLUS ………… ¥3,800

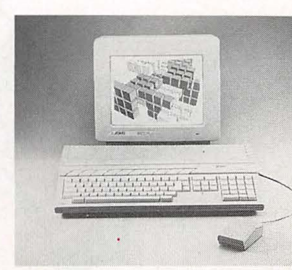
■VIDEO(ビデオ)

- ● ANIMATION VIDEO ………… ¥ 4,500

■MUSIC

- ● SONIX ………… ¥12,000
- ● FUTURE SOUND 500 ………… ¥28,000
- ● MUSIC-X ………… ¥44,000
- ● MIDI GOLD(INTERFACE) ………… ¥17,000

■その他新製品ぞくぞく入荷中! ＊価格には消費税は含まれておりません。



ATARI ST

ATARI 520ST ¥120,000

ゲームソフト続々入荷中!



AMIGA SHOP

コンピューターサイエンスジャパン

〒101 東京都千代田区神田須田町1-18-2 須田町パークビル 電話03(257)4472 FAX03(257)4473

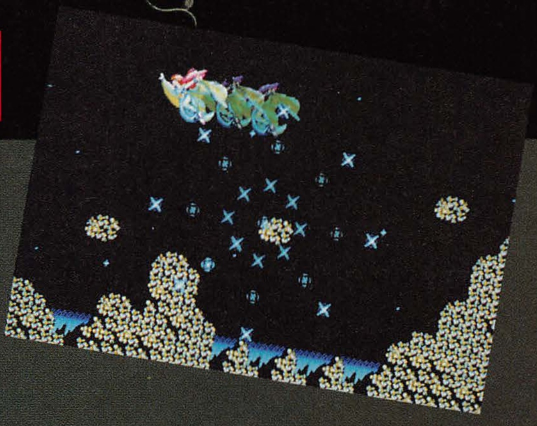
営業時間 AM11:00〜PM7:30(日祝PM6:00まで)(木曜日定休)/通信販売,分割払い,カードOK!/詳しくはお電話で!

全国50万人の
ソーサリアン・
ファンへ。

ベーマガ編集部が
総力をあげてお届けする
最強最後の一冊

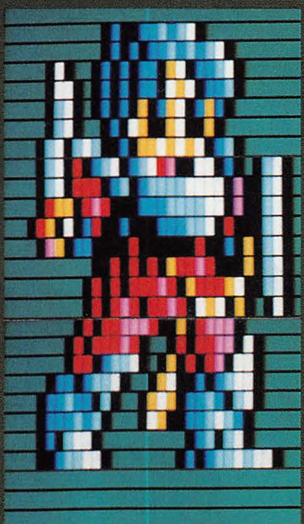
ALL ABOUT SORCERIAN

ソーサリアンのすべて



- メガドライブ版を含んだ全59本のシナリオ完全ガイド（マップ、アイテムリスト付き）
- 門外不出の全モンスター、キャラクター・ドット絵
- 本邦初公開・究極の魔法データ集
- ソーサリアン・シナリオはこうして創られる
- スクープ！ PCエンジン版『ソーサリアン』
- 基本シナリオ全60曲楽譜集
- その他、豊富な資料とイラストで、ソーサリアンの世界を表現





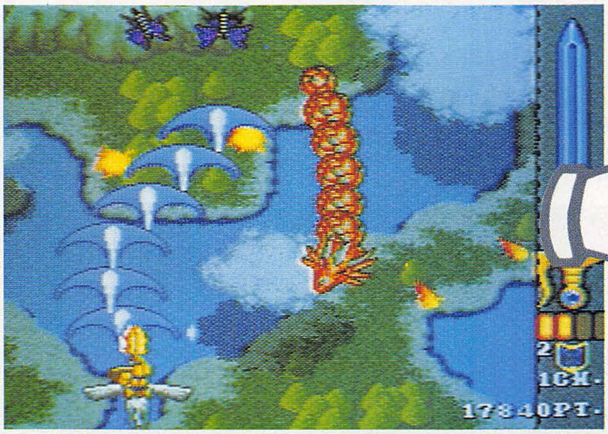
'91年1月
発刊
予定!!

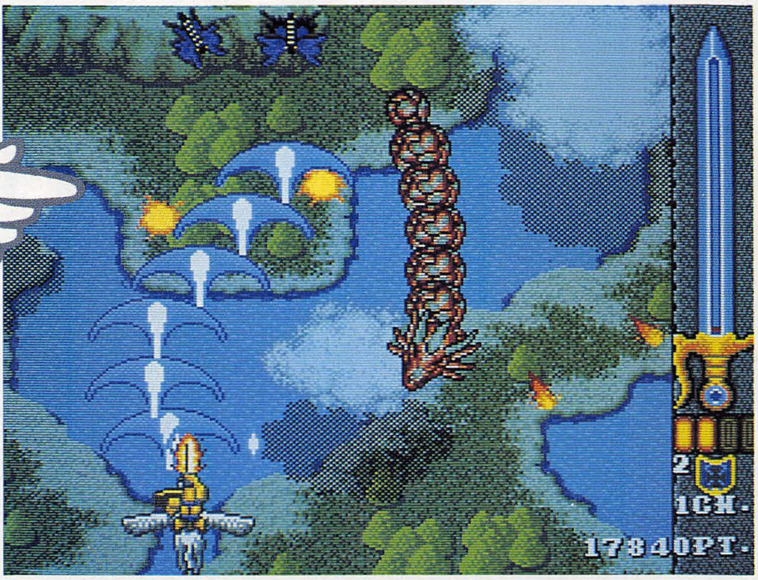
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

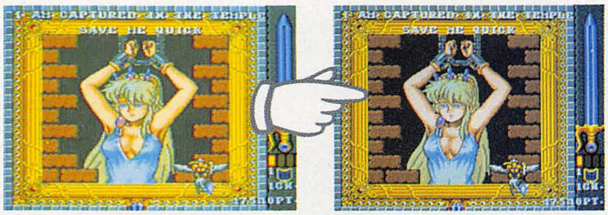
MEGA DRIVE

マイコンソフト
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03(445)6111

ハイクオリティー・ビジュアルの時代！100万人のメガドライブ・ユーザーに贈る







▲「フェリオス」より。©NAMCO ※写真はCZ-601Dで撮影したものです。

「せっかくパソコン用に高解像度モニターを持っているのに，ゲームをするときはビデオ画面。もっときれいな映像でゲームがしたい」

こんな声に応えるのがXMD-1RGB。

メガドライブのA/V出力をパソコン用アナログRGBモニターに対応した信号に変換して，パソコン用モニターでゲームが楽しめるようにするアダプターです。このユニットをメガドライブに接続して15ピンあるいは21ピン・アナログRGBモニターをご利用になれば，より鮮明な画面でゲームをお楽しみいただけます。

また15ピン出力では，メガドライブの"PHONES"ステレオ音声をモニターに出力することもできます。(この場合モニターがステレオ音声に対応している必要があります)

※アナログRGBモニターの接続コードが必要です。



XMD-1 RGB

メガドライブ用アナログRGBユニット

対応機種　シャープX68000用15ピン・アナログRGBモニター(CZ-602D等)，NEC 15ピン・アナログRGBモニター(PC-KD862S等)，FM-TOWNS専用モニター

標準価格4,900円(税抜き)　好評発売中

※デザイン及び仕様は予告なく変更する場合があります。ご了承ください。

この商品のお求めは，パソコンショップ，玩具店，全国有名デパートでどうぞ。

マイコンソフト

キミの家の大型テレビ、S端子は遊んでないか?

最近の大型テレビの後ろには
こんな端子が付いている。
これが高画質映像を実現したS端子だ。
これを使えばゲームも
大画面,高画質で楽しめるぞ!



映像比較例(メガドライブ使用)

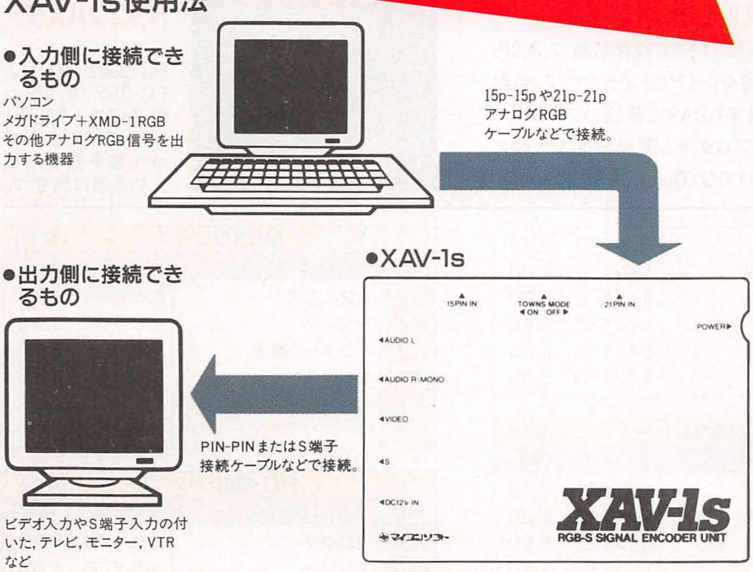


XAV-1Sは，アナログRGB映像を，S端子付きのテレビ・モニターで見るためのユニットです。パソコンなどから出力される15kHz（200ラインまたは標準解像度）のアナログRGB出力を，S端子用の信号に変換します。

XAV-1Sを使えば，従来は大型のモニターで鮮明な画像を得ることが難しかったパソコンや家庭用TVゲームマシンの映像も，S端子付きの大型TV・モニターで鮮明な大画面にしてお楽しみいただけます。

実用面でも，キャプテン端末や文字放送などをS映像に変換することもできるほか，ご自分でプログラムを組んで展示会などにご利用になることもできます。

XAV-1s使用法



使用例1（シャープX68000）



（モニターはソニー「PROFEEL PRO」使用）

使用例2（セガ・メガドライブ+XMD-1RGB）



（モニターはソニー「PROFEEL PRO」使用）

アナログRGB-S端子変換ユニット

XAV-1s

RGB-S SIGNAL ENCODER UNIT

平成2年12月25日 発売予定

標準価格 8,100円（税抜き）

※XAV-1sが対応しているのは水平同期周波数15kHz（200ライン・標準解像度）のアナログRGB信号のみです。24kHz（400ライン・高解像度）や31kHzには対応していません。ご注意ください。

※パソコンをつないでご利用になる場合，同期信号が合いにくくなるため，出力映像のVTR録画はできないことがあります。またビデオ出力の映像も画質が乱れることがあります。

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

楽しさを求めて，パソコンの

マイコンソフト のソフトウェア

温故知新。楽しさの再発見も前進への大きな礎です。ゲーム史を語るとき，避けては通れない名作たちをパソコンの上に再現しました。

for X68000 5インチ2HD 名作ソフトが勢ぞろい

ゼビウス ©NAMCO 標準価格6,800円

これ無くしてゲームの歴史は語れない。もはや伝説と化した縦スクロール・シューテイングの金字塔。スーパーモードとノーマルモードが入った完全移植。縦スクロール・シューテイング

スペースハリアー ©SEGA 標準価格6,800円

〝Wellcome to the fantasy zone.!!〟敵の猛攻を華麗にかわし，連射で撃ちまくる。ゲームセンターにセンセーションを巻き起こした壮快3Dシューティング！

源平討魔伝 ©NAMCO 標準価格7,800円

歴史を裏側から描く(?)平家復讐絵巻。迫力のBIGモードなど三つの画面モードを持つ変化に富んだゲーム展開。魑魅魍魎が蠢く鎌倉時代に平景清の雄叫びが轟く！純日本風活動剣劇映像遊技。

ドラゴンスピリット ©NAMCO 標準価格8,800円

連れ去られた姫を救うため，ブルードラゴンが飛翔する。美しい画面と洗練されたBGMが織りなす世界は，圧倒的なゲーム性を秘めてプレイヤーを引き込む。縦スクロール・シューテイング。

ボスコニアン ©NAMCO 標準価格6,800円

宇宙に浮かぶ敵基地を破壊せよ。細かい演出と緊迫感あふれるゲーム展開で好評を博した8方向スクロール・シューテイングの名作。若干のアレンジを加えて楽しさを増加。好評のBGMは必聴の価値あり。

アフターバーナー ©SEGA 標準価格9,200円



敵の領空を強行突破，機密ディスクを届けよ！迫力の3Dシューテイング。XE-1AJ/AP対応。マウス操作のためのマット付き。

ファンタジーゾーン ©SEGA 標準価格7,800円



パステルカラーの不思議な世界。敵を倒してお金を集め，アイテムショップでお買物。一風変わったシューテイング・ゲーム。

モトス ©NAMCO 標準価格7,800円



知る人ぞ知るアクションゲームの傑作。単純なルールに潜む多彩な攻略パターン。内蔵音源とMIDI音源のシンクロは聴き応え充分。

バブルボブル ©TAITO 標準価格7,200円



可愛いキャラクターと激ムズのアクション。かのMTJ氏自らの手によるアレンジ「サイバブルン」は，さらに超ムズカシイ！



ギャラガ '88 ©NAMCO 標準価格8,200円

2方向シューテイングの名作「ギャラガ」がパワーアップして帰ってきた。復活したギャラガ軍団を撃退せよ！

多彩な敵キャラクターや美しいBGM，そしてBGMとキャラクターの動きがシンクロする〝Galactic Dancin'〟これら全てをX68000上に再現。なつかしのナムコキャラが乱舞するアレンジ・ダンシング・ステージは必見！

for PC-9801, PC-286 5インチ2HD/3.5インチ2HD 実用ソフトも好評

株価チャート分析

PC-9801 VM/UV 標準価格16,000円

毎週のデータ入力から，出来高変化率チャート分析によって株価の上下を予想。売り，買いのシグナルを表示します。株式売買の判断をより一層確実にする指針としてお役立てください。

BASICリストジェネレーター

PC-9801, PC-286(NOTEを除く)標準価格12,800円

画面上に文字や絵をレイアウトするだけで，自動的にその画面を作成するBASIC言語のプログラムリストを生成します。プログラム開発時間を大幅に短縮。N88BASICだけでなくQuickBASICにも対応。



ドラゴンバスター

©NAMCO
PC-9801 VM/UV
PC-286 V/US
標準価格7,200円
ドラゴンにさらわれた姫を救い出すため勇者は旅立つ。

X1シリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
X1	迷宮への扉	5インチFD	6,200
X1	パックマン	5インチFD	5,800
X1	ディグダグ	5インチFD	5,800
X1	マッピー	5インチFD	5,800
X1	ゼノン	5インチFD	5,800
X1	ギャラクシアン	5インチFD	5,800
X1	ハンバーガー	5インチFD	6,000
X1	デーモンクリスタル	5インチFD	6,200
X1	ラリーX	5インチFD	6,000
X1	ギャラガ	5インチFD	6,000
X1	グロブダー	5インチFD	6,000
X1	バーニンラバー	5インチFD	6,000
X1	バトルシティー	5インチFD	6,000
X1	ボスコニアン	5インチFD	6,200
X1	ナイザー	5インチFD	6,200
X1	ソフィア	5インチFD	6,200
X1	ドラゴンバスター	5インチFD	6,200
X1	ダークストーム	5インチFD	6,200
X1	マーズ	5インチFD	6,200
X1	イシュラル	5インチFD	6,200
X1	トイポップ	5インチFD	6,200

FM77/7AVシリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
FM-77	バトルシティー	3.5インチFD	6,200
FM-7/77	ドルアーガの塔	5インチFD	6,200
FM-77	ラリーX	5インチFD	5,800
FM-77	マッピー	3.5インチFD	6,000
FM-77AV	ディグダグ	3.5インチFD	6,000
FM-77	ナイザー	3.5インチFD	6,200
FM-77AV	ドルアーガの塔	3.5インチFD	6,000
FM-77AV	スペースハリアー	3.5インチFD	7,500

MSXシリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
MSX2	迷宮への扉	ROMカートリッジ	5,300
MSX2	ソフィア	ROMカートリッジ	5,300
MSX2	イシターの復活	ROMカートリッジ	6,800
MSX2	ゼビウス	ROMカートリッジ	6,800

PC-8801シリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
88SR	グロブダー	5インチFD	6,000
88SR	マッピー	5インチFD	6,200
88SR	ナイザー	5インチFD	6,200
88SR	スペースハリアー	5インチFD	7,800
88SR	デーモンクリスタル	5インチFD	6,200

マイコンソフト

世界はまた一歩前進する。

マイコンソフト のハードウェア　より快適な操作環境を求めるユーザーに。



インテリジェント・コントローラー
XE-1AJ
アタリ仕様ジョイスティック・ポート対応　標準価格23,800円
（対応ソフトをご使用ください）

アナログ・データを扱える新時代のコントローラー。安定感抜群のフォルムは臨場感を盛り上げます。デジタルスティックとしても使用可能。



アナログ・ジョイパッド
XE-1AP
アタリ仕様ジョイスティック・ポート対応　標準価格13,800円
（対応ソフトをご使用ください）

手のひらにぴたりフィットする斬新なフォルムに，抜群の操作感覚。「XE-1AJ」のコンパクトタイプです。メガドライブにも対応。



連射ジョイスティック
XE-1PRO
標準価格9,500円

可変速連射機能や4方向－8方向レバー切り換え機構，回転式トリガーパネル。ユーザーの立場に立った設計思想が光るジョイスティックです。



スタンダードジョイスティック
XE-1ST
標準価格4,900円

〝PRO〞から連射機能を省き，4方向－8方向レバー切り換えユニットや回転式トリガーパネルなどの機能はそのまま受け継ぎました。



ファミコン用ジョイスティック
XE-1 FC PRO
標準価格8,900円

XE-1PROの機能はそのままに，スタート，セレクトをつけて，ファミコン専用のジョイスティックに仕上げました。



PCエンジン用ジョイスティック
XE-1 HE PRO
標準価格9,500円

2～5人までジョイスティックが接続できるマルチタップを装備。

※この商品は当社での通信販売はいたしません。
発売元　日本電気　ホームエレクトロニクス㈱



ファミコン用ジョイスティックアダプター
X-F1
アダプター　標準価格1,800円

XE-1PRO/XE-1STなどをファミリーコンピューターに接続するためのアダプターです。スタート，セレクトボタンも装備。



XMD-1 RGB メガドライブ用 アナログRGBユニット

いままでビデオ出力でしか見れなかったメガドライブの画面を，アナログRGBモニターで鮮明に見ることができるユニットです。21ピンRGBマルチまたは15ピンアナログRGB（15kHzのみ）に対応。（接続ケーブル等が必要になる場合があります）

標準価格4,900円　※SHARP CU-14FA（21ピン）は不可

オーディオ・ミキシング・ケーブル　標準価格1,300円



X68000のヘッドホン出力とMIDI楽器などの〝PHONE〞出力を合成してステレオ・ミニジャック1系統にまとめるケーブルです。

マウスマット



標準価格1,900円
積層構造で操作性と耐久性を追求，多くの不満を解消しました。高精度の使用にも耐えられるマウスマットです。

商品に関するお問い合わせは下記までご連絡ください。

表示価格はすべて税抜きの価格です。

マイコンソフト　電波新聞社　出版販売部

東京本社
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
☎(03)445-6111（大代表）

大阪本社
〒530　大阪市北区中之島3-2-4　朝日新聞ビル
☎(06)203-3361（大代表）

西部本社
〒812　福岡市博多区博多駅前2-13-23　扇寿ビル
☎(092)431-7411（大代表）

札幌支局	☎(011)641-5591	関東総局	☎(0273)26-3206	名古屋支局	☎(052)261-4541	神戸支局	☎(078)391-5885	下関支局	☎(0832)67-7478
仙台支局	☎(022)227-7211	松本支局	☎(0263)36-2266	金沢支局	☎(0762)63-8661	広島支局	☎(082)228-5581	熊本支局	☎(096)380-7500
新潟支局	☎(025)245-2526	静岡支局	☎(0542)54-6405	京都支局	☎(075)221-8021	高松支局	☎(0878)61-3111	鹿児島支局	☎(0992)26-3630



杉本理恵
空の五線譜に
理恵が並べた十の星座。
Rie Sugimoto
「イース」から来た少女、杉本理恵待望のフル・アルバム完成.!!
KRELIA
—クレリア—
初回特典：特製ケース＋24Pカラー写真集
●Compact Disc：KICS-57 税込定価¥3,000（税抜価格¥2,913）
1 遅刻まぎわの恋 2 微笑みの鍵（イースより） 3 想い出が咲く花壇
4 雨が痛い…どうして（イースより） 5 悲しき天使 6 兄貴の恋人（イースIIIより） 7 キミの瞳のX'mas
8 魔法じかけのHeart（イースIIIより） 9 Follow me 星屑に眠るまで 10 クレリア
Release on 12·5
■杉本理恵・正式ファン・クラブ発足 Rie Station :03-5474-2066（受付時間11:00～18:00）
【お問いあわせ先】●キングレコード㈱ 宣伝部03-945-2111 映像事業本部03-945-2122 ●所属 ㈱エス・エー・シー—03-5474-2067（担当 福田）
KRELIA
Rie Sugimoto
Distributed by King Records
「•••逢いに来て、わたしに。」
杉本理恵"KRELIA"発表会 Follow me to the STAR
●12/9㈰東京・渋谷東急東横店屋上START15:30～（問）キングレコード東京第1支店☎03-944-1234
●12/15㈯名古屋・テルミナ屋上START15:00～（問）キングレコード名古屋支店☎052-251-8691
●12/16㈰神戸・住吉リブ START13:00～/神戸・西神プレンティSTART16:00～（問）キングレコード大阪支店☎06-531-5224

年に1度のス

こなみすぺしゃる 千両箱

豪華特典付

完全限定盤



畑亜貴　なぞなぞ鈴木

Disc 1 VOCAL

「スナッチャーのテーマ」他
ボーカルアレンジ5曲収録！
シンガー：SAORI、畑亜貴、ツインビー、さいとうみわこ、なぞなぞ鈴木

Disc 2 ゲームボーイ・アレンジ

CMでおなじみ「K-BOYSのテーマ」を含む
ゲームボーイ・アレンジ5曲収録！
アレンジャー：篠田元一、大木雄司、なぞなぞ鈴木

ゲームボーイは任天堂の商標です。



篠田元一　大木雄司

最新コンパチLDプレーヤーが当たる!!

こなみ「千両箱」平成三年版に入っているアンケートにお答えの中から抽選で3名様に当たります。



三洋電機のコンパチブルレーザーディスクプレーヤー LV-P7(GR) **JET TURN**

- ジェットターン両面連続自動再生!!
- CD.CDV.LD.VSD.全て再生OK！
- 多彩なカラオケ機能等、最新機能を搭載!!

キングからCGVシリーズ
（コンピューター・ゲーム・ビデオ）
堂々登場!!平成3年元旦 2タイトル同時発売！

ペシャルプレゼント

みゅ～じっく

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫
キング G.A.M シリーズ

© KONAMI

平成三年版

12月21日発売 税込¥6,800
(KICA-9005～8/CD3枚組+VSD1枚)

Disc 3 オリジナル・ゲーム・サントラ

スーパーファミコン第一弾「グラディウスIII」+AC版人気ゲーム
オリジナル・サントラ全曲収録:グラディウスIII、T.M.N.T.より

VSD. めぐぴんのTV-CM探偵団 (ビデオ・シングル・ディスク)

絵の出るCD"VSD"で人気CMをめぐぴんが7作紹介します!
「ぼくドラキュラくん」「MA・DA・RA」他
ご注意●このディスクはCDプレイヤー、LD専用プレイヤーでは再生できません。
●CD/CDV/LD兼用プレイヤーで再生して下さい。

'91コナミ卓上カレンダー&カラーステッカー

人気作のイラスト、ロゴを集めたファンにとって
なくてはならない実用品グッズ!

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

グラディウスIII



あの超難解アーケードゲーム「グラディウスIII」が遂に完全ビデオ化! 1周60分以上、10ステージにも及ぶこのゲームをノーミスで完全クリア。さらに2周目のハイライトシーンもバッチリ収録。正に一生モンのビデオと言えよう。

★コナミ矩形波倶楽部アレンジも収録!
VHSのみ:KIVE-12 税込¥6,500 カラー/STEREO/70分

パロディウスだ!



名作グラディウスをパロディ化した超お笑いゲーム「パロディウスだ!」がビデオになってしまいました。発狂するほどの弾数の中をスイスイすり抜けるプレイヤーのテクにはただ呆れるばかり。家宝として「パロディウスだ!」をぜひあなたのお手元に!

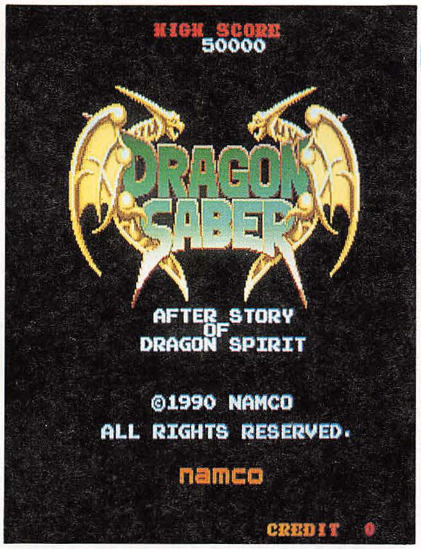
★コナミ矩形波倶楽部アレンジも収録!
VHSのみ:KIVE-11 税込¥4,000 カラー/STEREO/50分



「グラナダ」を継ぐ、正統派シューティングの集大成!
視覚を直撃する迫力のグラフィック!
多間節キャラのオンパレード!
新システムによるフルアニメーション・オープニング&エンディング
MIDI対応のすばらしい音楽!

疾駆する宇宙、X68000オリジナル。シューティング・ドリーム発進!

Game Creative Staff
WOLF TEAM 〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1 ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795



聖龍伝説ふたたび！ 2人同時プレイ可能のロマンシング・シューティング

ドラゴンセイバー

Written by 里見康之 ©NAMCO

今回は，AMショーにも出展されていた，システムII第10弾，「ドラゴンセイバー」を紹介しよう。

87年夏にゲーム・センターに登場して人気を博し，さらにPCエンジン，X68000，ファミコンにも移植された「ドラゴンスピリット」。「ドラゴンセイバー」はその続編にあたるんだけれど，前作の練り直しというよりは，別モノに近い仕上がりになっているので，新鮮な感じで遊べるよ。

ストーリー

ここは，地球によく似た異世界。今や色彩も失った荒地だが，かつては緑の美しかった国。

人類によって，築かれた高度な文明は，その身勝手な創造と破壊から，著しい環境汚染をもたらした。それによってすべての生態系は崩れ，汚染を巣窟とするおどろおどろしい奇形生物，バイオ・モンスターが発生していた。

わずかに残った人類は武装し，廃虚と化した都市で部族を作り，隠れ住んでいた。傲慢な人類の科学が生み落としたバイオ・モンスターから身を守るには，そうするほかに生きていく術はない。

代々続く騎士の末裔であり武芸の達人，ヒューイ・ラグーンと，エルフの生き残りで，自然を壊した人間を憎みつつもやむなく共存する女戦士シリア・フィリアーネを中心とする武装部隊は，人々が住むキャンプの周囲を囲む防衛ラインの確立の命令を受けたが，しょせんそれはその場しのぎの作戦にすぎないことは，みなわかっていた。

「それでは何も打開できない。この世界を作りだした根源に辿り着き，その力の根底にあるものを叩かねば！」

ヒューイとシリアは，すでに感じとっていたのだ。混沌の世界を作りだしている，どす黒いエネルギーの流れを……。それがなくならない限り，調和のとれた秩序ある世界にはけっしてもどりはしないということも。

「力がほしい。何にも負けぬ力が……」そう思ったとき，天空の雲のきれ間から，一条の光をまとった女神――かつて聖龍伝説によってブルー・ドラゴンを復活させ，魔神ザウエルを闇に封印した，太陽神アーリアが現れた。

「我が名は太陽神アーリア。ヒューイ，シリア，前に出よ。汝等の中に秘めたる想いにすべての運命を賭けよう」そう告げるとアーリアは，"聖なる剣"ドラゴンセイバーをヒューイに授けた。つぎの瞬間，目もくらむほどの閃光が2人を包み込み，天空に2匹の龍が姿を現した。雄々しいブルー・ドラゴンと，気高いレッド・ドラゴン。かつて伝えられた「聖龍伝説」が，今ここに再び甦ったのだ。



「さあ，飛び立ちなさい。そして，この流れを変えてみなさい」

2人の行く手には，想像を絶する不気味なモンスターが待ち受けているという。しかし2匹の聖龍に姿を変えたヒューイとシリアはひるむことなく，その意志の感ずるままに，大きく翼を羽ばたかせていった。そのどす黒い流れの源に，意外な正体が待ち受けているとは気づく術もなく……。

新しいフィーチャーも登場！操作方法

前作と比較してみて一番大きな変更点は，やはり2人同時プレイ（途中参加OK）が可能になったことだろう。また横スクロールもするため，お互いに画面端で左右逆方向に進もうとすると，画面が固定されてしまい，画面の端のほうにあるアイテムが取れなくなったりするので，息のあったプレイが要求される。

プレイヤーはレバーと2ボタンでドラゴンを操作。2人同時プレイでは，1Pがブルー，2Pがレッドを操作する。

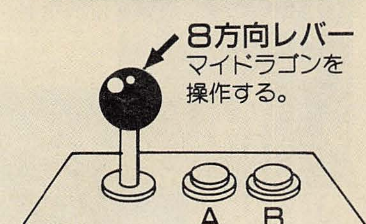
二つのボタンのうち一つは対空攻撃用ショット。もう一つのボタンは対地弾と，前作と変わらないが，このショットもかなり変更されて，便利になっている。対空ショットは，押しっぱなしでフルオート連射可能（対地弾にはなし）。それと，前作では首1本の状態では対空・対地攻撃は同時には行なえなかったが，今回は首の数に関係なく，対空も対地も同時に撃てるようになった。

また，新たなフィーチャーとして，気合い弾（エクスプロード・ショット）が加わった。これがまた従来のものとちがっていて，1秒間，対空ショット・ボタンに触れないでいると気がたまり，そこでボタンを押すと，気合い弾が発射される，というもの。慣れないうちはちょっと抵抗あるかもね。

この気合い弾は，ゲーム開始時から使えるが，後述のチェンジ・アイテムを取ると形状，威力が変わる。

その他の変更点として，前作はライフ制であったが，1発やられたら1機減ってしまうストック制になっているということ。慎重にいこう。

操作方法



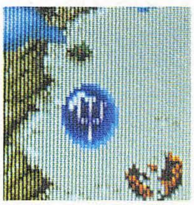
Aボタン 上空攻撃。オート連射可能。ボタンを1秒間放して押すと，気合い弾を発射することができる。

Bボタン 地上攻撃。上空攻撃と同時攻撃も可能。

ドラゴンよ，より強く アイテム紹介

アイテムも，前作のものを引き継いだり，ニュー・アイテムありと，さまざまだ。ただ，この作品では，首を増やすことより，ドラゴンをチェンジさせることに重きを置いているようだ。君は前作のノリで首を増やす？それとも新しいアイテムに頼る？

なお，アイテムは地上の卵を壊すか，点滅した敵を倒すと出現する。

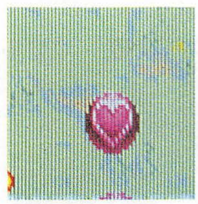


首アイテム……前作のファンには懐しいアイテム。取るごとに首が増える(3本まで)。単純に攻撃力がアップする。気合い弾はゲーム開始時と同じ。気合い弾は弱いわけではないけれど，なるべく通常弾で進もうという人向け。

「ドラスピ」では，トリプル・ヘッド（3本首）よりデュアル・ヘッド（2本首）のほうが使えたが，今回はそれほどでもなさそうだ。なお，首を増やせるのはノーマル・ドラゴンだけ（他のドラゴンに変身して首アイテムを取っても，ノーマル・ドラゴンにもどってしまう）である――つまり，首アイテムだけが，対地ショットをパワーアップさせることができる，ということを覚えておこう。

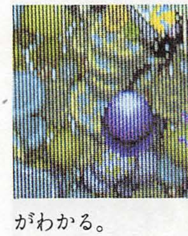


ファイヤー・アイテム……取ると通常弾，気合い弾共に3ランクまで火力アップ（対地弾は変化しない)。変身しても火力が弱いと使いづらい場合もあるので，重要なアイテムだ。前作では3個集めないと火力があがらなかったが，今回は1個取るだけで1ランクアップ。これを取って十分強くなってから変身しよう。



エクステンド・アイテム……三つ取るとドラゴンが1匹増える。一つ取ると残機表示の隣に卵が表示され，もう一つ取るとそれがドラゴンのヒナになり，三つめで残機に加えられる。

卵かヒナの状態でゲーム・オーバーになっても，コンティニューする，しないに関わらず，残ってくれる。これも前作と同じだね。



バリア・アイテム……取ると数秒間，敵の攻撃に対して，無敵となる。ドラゴンのサイドに膜ができ，色の変化で残り時間がわかる。



ドクロ……パワーダウン・アイテム。取ると火力が1ランクさがる（デュアルもしくはトリプル・ヘッドだと，首が1本減る)。厄介なアイテムなので取らないように。点滅した敵の集団を倒すと，大半はこれだったりする。



ジュエル……取るとボーナス。これにつられてミスなんかしたら末代の恥である。

その他，前作にも登場したSアイテム(攻撃力は低下するが体が小さくなり，敵に当たりづらくなるアイテム）があるが，出現確率はやたら低い。

世紀末にドラゴンが舞う！ステージ紹介

この作品の舞台は，邪悪な生命体によって滅ぼされた文明社会となっているが，どちらかといえば雰囲気は前作同様ファンタジックな感じになっている。とはいえ，取材の際，ステージ4までしか見ることができなかったので，後半面はガラッと変わるかも。

最終ボスも資料によれば意外な正体を現すというから，ぜひとも期待したいところだ。全9ステージ。

難易度も1人プレイ時と2人プレイ時では異なるようだが，できれば2人でプレイしたほうが先に進めるかも。

1人プレイでは，あの「ゼビウス」のように各ステージがいくつかのエリアに区切られていて，1人プレイ時にミスすると，そのエリアのはじめにもどされてしまうが，そのエリアをかなり進んでからミスすると，つぎのエリアのはじめにとばされることもある。

オープニング



◀オープニングも前作「ドラスピ」と同じノリを継承している。光の神アーリアから授かった聖剣ドラゴンセイバーを天空にかざすと……



▶雷鳴と共にヒューイとシリアは巨大な2匹の龍に姿を変える。激闘の旅のはじまりだ

ステージ1



◀水没都市が舞台。でもどうみても古生代だよなあ。中央にいるのは中ボス・インセクト。ボヤボヤしてるとお尻から子供をまき散らすぞ



▶上から下から，見事な連係プレイ。上下を両方攻撃するときって，対地弾のボタンを連打するのを忘れがちになるので気をつけよう



◀ボスはその名もアキラ。しょっぱなからグロいキャラ。へばりついているフジツボを全滅させれば楽勝だ。ちなみに眼球のついてる管には当たり判定がないぞ

ステージ2



◀火山地帯。地面には近代文明の名残がみえる。マグマの中からセンチピードが襲う。気合い弾を使うのが得策



▶マグマのウェーブが吹きあげる！尻ごみしがちだけど白く光った部分にしか当たり判定はない。タイミングをみてすり抜けろ

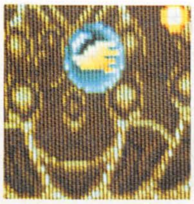


◀渦巻くマグマの中からボスキャラ，ヒッポカンパス出現。攻撃自体は大したことないので，小刻みに弾をよけつつ弾を浴びせよう

新登場のチェンジ・アイテム



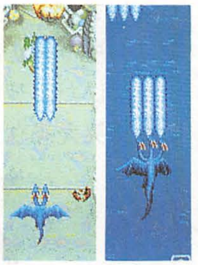
ファイヤー・ドラゴンに変身。通常弾は火炎弾に，気合い弾は前方に対し強力な弾を撃てるようになる。とくに火力が最強の気合い弾は，巨大な不死鳥のように飛んでいき，広範囲をカバーしてくれるので，とても頼りになる。通常弾もまあまあ威力はあるが，気合い弾を使いまくりたい人にオススメ。



アックス・ドラゴンに変身。ウェーブ・カッターを発射するようになる。通常弾は火力が弱くても，多少幅が広いのが特徴。気合い弾は斜め方向に幅の大きなカッターを発射。ただし，とくに火力の弱いときなど，前方の防御が甘くなるのが難点だ。力押ししたい人にはあまり向かないかもしれないが，障害物の多い面では有効だろう。



スパーク・ドラゴンに変身。場合によっては，気合い弾は最強となりうる。というのは，この気合い弾は，画面上のすべての空中の敵にダメージを与える，という壮絶なスパーク攻撃なのだ。ただし，通常弾が貧弱なのが最大の欠点。また，ボスとの対決ではそれほど使えないかもしれない。とにかくアクの強いパワーアップだ。



◀デュアルおよびトリプル・ヘッドの火力最強状態。貫通力のある武器なので頼れるが，弾の発射間隔がかなりあるところが気になるところだ



▶ノーマル・ドラゴンの最強気合い弾。威力は他のものに少し劣るかもしれないが，トリプル・ヘッドならなかなかのものだ



◀ファイヤー・ドラゴンの通常弾。最強ならば弾も大きくなってまあまあ使えるようになる。それまでの辛抱だ。ちなみにこのアイテムの卵は火力アップ・アイテムの卵と非常によく似ていてまちがえやすい



▶最強段階のファイヤー・ドラゴン気合い弾。前方に対する威力は絶大で，むしろ気合い弾をメインに使っていたほうがいいぐらいだ



◀アックス・ドラゴンの通常弾。弾の幅が広いけど，心なしか少しものたりない。でもわりと頻繁にでてくるアイテムだ



▶アックス・ドラゴンの気合い弾。斜め横へと広がるんだけど，逆に前方がお留守になってしまう。火力の低いうちは，有効に使うのはむずかしいぞ



◀スパーク・ドラゴンの通常弾は，はっきり言って頼りない。これで最強段階とは，ちょっとね……



▶うって変わって強力なのがスパーク・ドラゴンの気合い弾。全空中キャラにダメージを与えてしまうってんだからスゴい

ステージ3



◀「ドラスピ」の洞窟面を思いだしてしまう化石ステージ。左右の壁がせりだしてきたりするけれど，接触してもミスにはならないのがうれしい



▶地上のイソギンチャクのような敵が得体のしれない物を吐いてくる。先手必勝だ。中央のヒトダマ・キャラは突っこんでくるぞ



◀ギーガー調の背景の穴から骨竜(?)が出現。一度倒してもしばらくするとまた復活してしまう厄介なヤツだ。前作のウツボに似ている



▶低空を飛んでいたキャラが上空へ突っこんできた。下を飛んでいるうちは対地弾で倒せるので速攻をかけよう



◀最後にひかえしは女王アリのようなエイリアンキング。泡を吐きながら腹からザコキャラをまく。画面全体を回るようにしてヒット・アンド・アウェイだ！

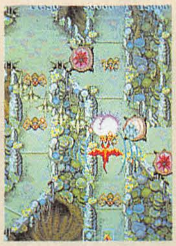
ステージ4



◀幻想的なステージ4。このへんから気が抜けなくなってくるぞ。橋を渡っているのはカタツムリの群れ。なんとなく「メルヘンメイズ」を思いだしちゃうのは僕だけ？



▶ケバケバしい竜にザコキャラ編隊。この面には紫・ピンク・黄緑色のキャラが多い。背景に合わせた保護色なんだろうか?スパークで全滅せよ



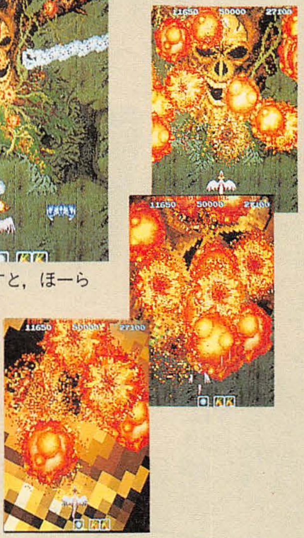
◀下の食肉植物のようなキャラは花弁を上へと伸ばしてくる。近づくと吸いよせられるぞ



▶ボスは何ともブキミな人面樹。枝を振りつつザコキャラを放ち，さらに，扇状の拡散弾を吐いてくる。弾と弾の透き間を通るしかない。こいつを倒すと，顔がドアップになるのだ



▲人面樹を倒すと，ほーら





NEW VIDEO GAMES

パンチ!キーック!これってほんとにバスケットなの?

パンクショット

© KONAMI 1990

Written by やんま

コナミの『パンクショット』。ニューヨークのダウンタウンで繰り広げられるバスケットの試合なんだけど，これが半端じゃない。ダウンタウンというだけあって，殴ったり，けったりは当たり前。バック・ドロップ，ラリアットまで飛びだすルール無用のバスケットなのだ。戦っているのを見ていると，まるでどこかの格闘ゲームを見ているかのよう。試合を忘れて戦っちゃうことまちがいなし!

そしてゲームをさらに盛りあげるのが，悪魔のようなフィーチャーの数々。とてもおそろしい(?)仕掛けがいっぱいだ。プレイして楽しく，見ていても楽しい，とにかく笑えるゲームなのだ。ぜひプレイしてみてね。

ストーリー

西暦20××年，荒れ果てた場所，ここニューヨークでバトル・バスケットの頂点を目指す2人の男がいた。

試合に勝つたびに賞金がもらえ，プロのバスケットのスカウトもくる。その頂点に達するために命を賭ける2人であった。

やがてその噂が多くの人たちに知れわたり，賞金目当ての不良グループに目を付けられてしまった。2人は危機を乗り越えプロのバスケット・プレイヤーになることができるのだろうか?

頂点を目指す2人

ウエストサイダーズ



名前:スタリオン
年令:17才
出身地:シカゴ
性格:野生的



名前:スパイク
年令:16才
出身地:ロサンゼルス
性格:短気

操作方法

操作が今までのバスケット・ゲームとちょっとちがうから注意してね。8方向レバーでプレイヤー移動。ボタンは二つあって，自分たちがオフェンス(攻め)のときはパスとシュート。ディフェンス(守り)のときはアタックとシュート・カットになっている。

1Pプレイのときは，基本的にウエストサイダーズのスタリオン(帽子をかぶってるほう)だけを操作する。もう1人のスパイクは勝手に動き回ってくれて，プレイヤーは直接レバーで動かすことはできない。でも，ボタンのほうの操作はスパイクも対応しているので，パス，シュート，アタックなどは自由に行なうことができるのだ。この点をよく理解してレッツ，プレイ!

パンクショット・コントロール

8方向レバー

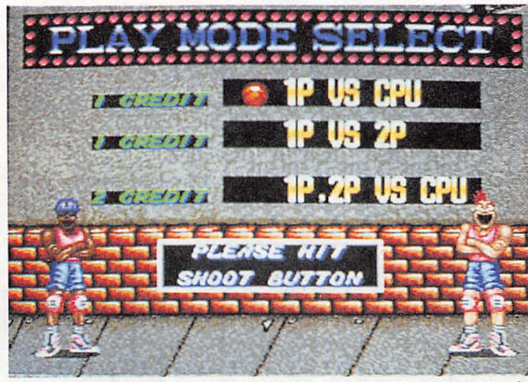
スタリオンを操作
A+Bでスペシャル・アタック(ウエスタン・ラリアット，バック・ドロップ・・・・)

2ボタン

	A	B
オフェンス時	パス	シュート
ディフェンス時	アタック	シュート・カット

バスケットなのにバック・ドロップ?

基本的には2対2のバスケットなんだけど，これがただのバスケットではない。舞台はニューヨークのダウンタウン。出場するプレイヤー達の性格は短気，野生的ときたら，だいたい想像がつくことでしょう。じつはこのゲーム，ばりばりの格闘ゲームというわけ。ゲームを見ているとまるで○クノ○ジャパンの格闘ゲームか，ファイナルファイトか?といった具合い。バスケットってことなど忘れてパンチ，キックの連続攻撃が飛びだす飛びだす。



▲1クレジットだと1Pプレイか，2P対戦プレイ。2クレジットで2P協力プレイができる

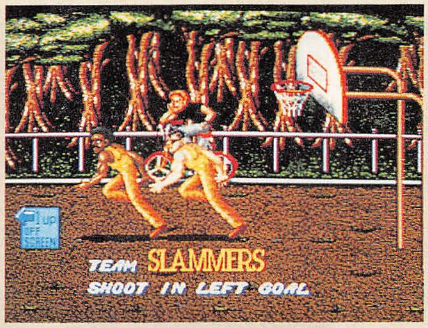
▼これがプレイ・フィールド，ニューヨークのダウンタウンが舞台だ。ハーバー，パーク，ダウンタウンの三つのフィールドがある。2Pで対戦するときは三つの中から選択することができるよ



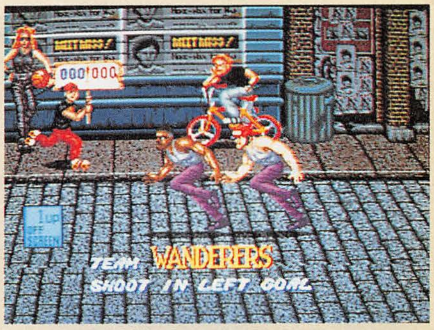
とても手ごわい五つのチーム



▲1面　vsランブラーズ（バッシャー，フラッシュ）



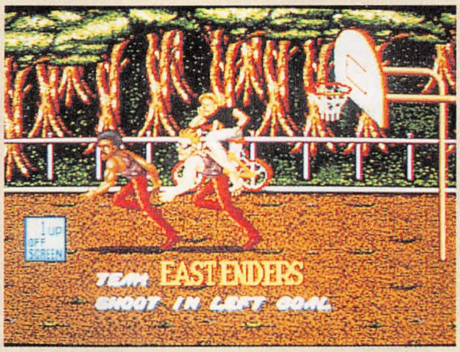
▲2面　vsスラマーズ（フィスト，ヘア）



▲3面　vsワンダーズ（ブーマー，ラッド）



▶4面　vsジャマーズ（フィスト，フラッシュ）



◀5面　vsイーステンダーズ（バッシャー，ヘア）

画面はボールにあわせてスクロールしているわけだが，画面の中にはボールだけ。4人は画面外で大乱闘なんてのもしばしば。見ていてとても笑えるぞ。

ここで一つ，とっておきの必殺技を教えちゃおう。プレイヤーに与えられた最大の技，スペシャル・アタックというのがある。やりかたは，相手の方向へレバーを入れ，二つのボタンを同時に押すだけ。そうすると相手に飛びかかって，ウエスタン・ラリアットやバック・ドロップなどの技をかけることができてしまうのだ。この技を使えば相手をしばらく動けなくすることが可能。これで一気に形勢逆転をねらおう。でも，相手もこの技を使えることを忘れちゃいけないよ。相手にかけられると当然自分も動けなくなってしまうんだ。そんなときはあわてず，さわがずボタンを連打，回復が早くなるよ。

カラス！犬！爆弾！悪魔のような仕掛けの数々

各面にはゲームを盛りあげてくれるさまざまな仕掛け（わな？）がある。これがすごい！ゲーム中に犬にかまれたり，カモメやカラスに襲われたり，荷物が上から落ちてきてつぶされたり。相手が引っ掛かる分には最高！でも自分が引っ掛かると「こんなのありー？」と思わず叫んでしまうことだろう。とにかく楽しい仕掛けがいっぱいあるある。

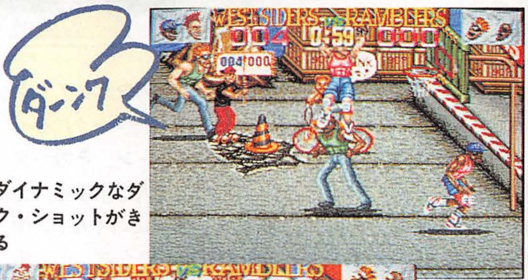
DUNK IT！がシュートの合図

シュートはがむしゃらに打っても入るもんじゃーない。シュートしようと思ったときは，画面の奥にいる自転車にのった少年に注目しよう。この少年が「ダンク　イット！」と叫んだらシュート・チャンス。このときにシュートを打てば，ほぼ80パーセントぐらいの確率でシュートがきまるのだ。これでシュートの成功率はアップ！

シュートのときに見せる豪快なダンク・ショットも，見ていてとても気持ちがいいものだよ。

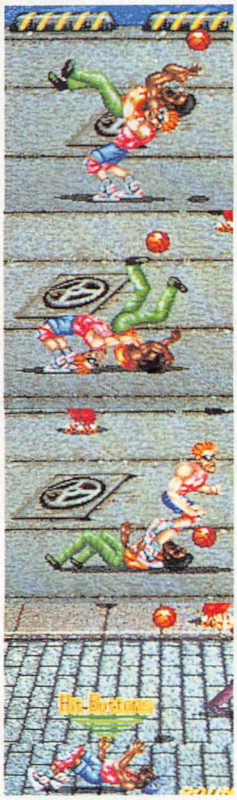


◀この少年が「DUNK IT！」と叫んだらシュートのチャンス。この瞬間に打てば……



▼ダイナミックなダンク・ショットがきまる





◀ボタンを両方押すとスペシャル・アタック。タイミングがよければバック・ドロップだ！げしっ！！

◀これで相手はしばらく動けない

◀やられたときはボタンを連打，連打！

『パンクショット』名・珍場面集



◀おっと，つまずいた！

◀おちる〜

◀ボッチャーン！！およげないのに……

▲ボールはこの下だ，荷物を壊せ！げしげし！

▲ラリアットォォ！

▲とどかない。しくしく。おいてかないでぇ

◀あんたたち，うるさいわよ！

▲ダーンクショットー！

▲バシッ！気持ちいいー！

▲おねがい，やめてってばぁ。うるうる

▲ボムッ！爆弾……

▲こんどは勝ったぞ。ひゅーひゅー！あれ，今のって4面じゃなかったっけ。ってことは……

◀ちくしょー！まけたー！くやしー！

とりあえず，相手を倒そう！

ではここで『パンクショット』の攻略法を紹介しよう。最初にプレイするときは，自分は主としてスタリオンを操作してるんだってことを忘れないようにして，自分を見失わないようにいこう。操作に慣れてきたら，いよいよ本格的に攻略だ。

面によって少しずつちがうんだけど，とりあえず言えることは「相手を動けなくしておく」ってこと。

ボクがプレイして，ベストだと思った点の取りかたは，バック・ドロップやラリアットで相手を2人とも倒しておきノーマークになったところでシュートってパターン。そのパターンにはめられないとしても1人が相手を抑えておき，もう1人がシュートしにいくなど，作戦はいくつでも考えられると思うぞ。その場に応じた素早い切り返しで，ギャラリーをわかせるような美しいプレイをしよう。

それから，こまかい点で二つ。

1.ドリブルでなくパスでつなげよう

ドリブルをしていると，とても足が遅くなってしまい，すぐに追いつかれてしまう。ドリブルよりもパスでつなげたほうが速く安全にボールを運べるというわけだ。

2.相手側でボールを奪ったら，とりあえずロング・シュートで自分側に持っていく

相手側にボールがあるとちょっと離れていてもダンク・シュートで点を入れられてしまう。そんなとき，ボールを奪ったらとりあえずシュート。そのシュートは入らないにしても一気に自分側へボールを運べるというわけだ。つねに自分に有利な状態を保ちながらゲームを進めていこう。

このようなこまかい技を使いながら，相手を倒していこう。とにかくパンチ！パーンチ！パンチだってば・・・・。



チャレンジ!!

アドベンチャー・ゲーム

『闇の血族・完結編・』の巻

Written by 佐久間　亮介

発 売 元：システムサコム
対応機種：X68000シリーズ
価　　格：8,800円

みなさん，こんにちは。今月は先月に引き続いて，システムサコムのノベルウェア・シリーズ最新作である『闇の血族』にチャレンジするぞ。先月号では全体の物語のプロローグ的な部分である上巻をお届けしたけれど，今月はいよいよ物語の核心に迫る完結編の登場だ。上巻のあらすじ付きだから，先月号を見逃してしまった人も安心してね！

『闇の血族・上巻』のあらすじ

私，伊澤魅由。現在，<スタジオYo>っていうファッション・スタジオでアパレル・デザイナーなんて仕事をやっていたりする19才の女の子。

なんて書くと，いかにも普通の子みたいでしょ？

でも——，じつは私には誰にも言えない秘密があるの。

たとえば，自分の身のまわりで悪いことが起こりそうになったとき，必ずと言っていいほど，まわりの景色の色彩が変わって見えたり。他にも人の心が読めてしまったりなどなど。

そんな私のまわりで，ある日，つぎつぎと連続的に奇怪な殺人事件が起きたの。犠牲となったのは，私と同じ<スタジオYo>にかよう仕事仲間3人。どこが奇怪なのかっていうと，どの死体にも共通して，あたりに血痕(けっこん)が残っていないのに，体の中には血が一滴も残っていないの。そのかわりに何か体液みたいなものが血管に入っているそうで……。

私，オカルトは信じないほうなんだけれど，さすがにこんな事件があると信じてしまいたくなる。

さらに驚くべきことは，その殺人事件の容疑者として逮捕されちゃったのが，これまた<スタジオYo>で仕事をする雪原リーンなの。

でも，私にはわかっていたの。リーンが犯人ではないことを。いいえ，感じていたの。これはそんな単純な事件じゃないということを。

「流浪の民百千が集い，その姿宇を神へと変容させしこの地に汝の姿，ありしや」

不思議な夢の中で私を呼ぶ声は，はっきりとそう言っていた。友人，里沙が何かにとりつかれたように言った話。その話にでてきた邪神クマーハ……。

私は私の能力に導かれるままに，メキシコへ向かう決心をかためるってわけ。絶対の自信をおいている能力だけをたよりに。

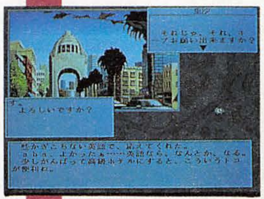
そして，私と里沙がメキシコへ向かうのとほぼ同時期に，雪原リーンは刑務所から謎の失踪をとげていたの。

すべての鍵はメキシコに——。

画面構成をもう1度，おさらいしよう



◀ゲーム中の環境設定も，細かく変更することが可能だ。上巻と完結編の間ではシステムの変更はまったくないので，上巻をプレイした人は戸惑うことなくプレイできるはず。

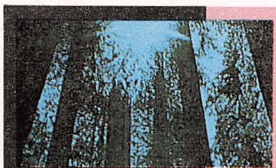


◀登場する人物はすべて，自分のウィンドウを持っており，個々のセリフはそこに表示される。『シャティ』などにあったウィンドウの位置やサイズの変更機能がないのが残念。



◀物語が進むとこのように選択肢ウィンドウが開く。フルマウス・オペレーティングなので操作は簡単だ。画面一番奥のグラフィックが上巻とは変わっているのに注目しよう。

不思議な夢の意味は？クマーハとは？ すべての謎がいま明らかにされる!!



ざわ。私は森の中にたたずんでいた。どこを見ても，幹の柱が林立する。風にのって水の臭いがただよう。そして，目の前にあらわれた不思議な泉……。

▼



雲がものすごい勢いで後ろに飛んでいく。早朝6時43分。最高の目覚めだ。私のとなりでは里沙がかわいい寝息をたてていた。そう，私はとうとうメキシコへときたのだ。

▼



空港からバスでホテルまで向かう。市内観光なんかをしながら。まばゆい太陽の光，道を歩く人々。そんなものを見ながら。私は不思議と喜びを感じていた。

▼



——夜。ホテルでワインなどを飲みながら，私は夜景に見入っていた。東京のそれとはちがう雰囲気をもったメキシコの夜景。里沙が静かにつぶやいた。「——魅由，こわいのよ」

▼




「私，さっきから変なのよ。自分が――自分がどこかへいってしまいそうなの／」里沙が叫ぶ。目に涙を浮かべて。かわいそうな里沙。このとき私の中には，もう1人私がいた。里沙の，死んでいった友だちのことを悲しむ私を，冷静にみる私が。

里沙を落ちつかせ，私は，シャワーを浴びに，シャワー・ルームに入った。

▼




ざあああああ。完全に閉鎖された空間に，水の音が響く。

さまざまな考えをめぐらす，私。

<これからどうすればいいのだろう？　どこへ行けばいいのだろう？>

私は自分の能力を信じて，ここにきた。で，ここで何をすればいいのだろう？



ふっと視線を下にうつす。そこにはピンクのタイルと，その上を流れる水が……。

流れる水があるはずだった。いや，なければいけないのだ。でも。でも，今の私には水は見えない。そのかわり，そこには――。



血。

血がそこには滴っていた。シャワーとなって私の体をつたい落ちる深紅の液体。

呆然となった。何がどうなっているか，私にはわからなかった。そして，悲鳴がおこった。けど，それは私のものではなく……里沙／



いそいでバスタオルを体に巻きつけて，シャワー・ルームをあとにする。今の悲鳴はまちがいなく，里沙のものだった。心臓が早鐘のように鳴る。

――部屋に里沙はいなかった。

▼



ガイドブックを開いて，夢にでてきた遺跡を捜す。あの遺跡に，すべての秘密が。里沙もそこにいるだろう。いつか聞いた「太陽と月が同じ高さの土地」が，きっと鍵なんだ。

▼



つぎの日。私は前日に見つけた遺跡へと足を運んだ。テオティワカン遺跡。まちがいない。私の力がそう言っていた。このとき，私はなぜかわくわくとしていた。

▼



テオティワカン遺跡には太陽と月の二つの同じ高さのピラミッドがある。それ自体の高さは異なるんだけど，地形によってなんと二つのピラミッドが同じ高さになっているのだ。

▼



遺跡には観光客がたくさんいた。なんとなく安心。だって，いくらなんでもまわりに人がいないと，不安になるじゃない。私は，ゲートをくぐって遺跡に入った。

▼



ケツァルコアトルの神殿。ここは，基壇，私，神殿が一直線上で1:1の距離になる位置で手を叩くと，なんと神殿から「Kyun」って音が聞こえてくる。なんとも不思議な場所ね。

▼



ケツァルパパロトルの神殿。時がゆっくりと流れているような感じがする。失われた過去という時間の中で，今なおここで生活を営む魂がそこにはあるかのようだ。

▼



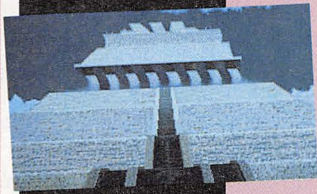
月のピラミッド。このピラミッドの上には神殿が建てられていたという。そしてここで月の女神は，女の血をすすっていたのだ。はたして，どれくらいの血が流れたのだろう。

▼



そしてここが太陽のピラミッド。近くで見て，私はその質量に押しつぶされそうになった。はたして，古代人たちは何のためにこれを作り，何に使ってたのだろう？

▼



太陽のピラミッドに異変がおきた。空気がゆらぐ。ピラミッドの上に何かが。ゆらりと現れたそれは，神殿だった。あるはずのないもの。あそこにきっとすべてがあるのよ。

▼



ピラミッドに近づいて上を見上げる。その上には太陽がギラギラとかがやいている。私は自分の足元を見た。影がない。1年に数回しかない特別な時間。それが今なのだ。

▼



私は神殿へと慎重に入っていく。恐怖は感じなかった。いや，恐れてはいた。が，私の中の私はそれを冷静に見ていたのだ。いったい，あなたは『誰』なの？

▼



いつの間にか気を失っていた。立ち上がってほこりを払い，廊下を進んでいく。どこまでも続く，廊下。あの神殿にこんな広さがないことはわかっていた。

▼



壁にはいろいろな絵が描かれていた。私はそれをまじまじと見つめ，やがてそれが人類の歴史を記しているものであることを理解したのだった。

▼

やがてちがう通路にでた。ここはさっきまでの廊下の2，3倍ほどの幅の通路になっている。そして左右の壁にある柱には女の人が縛られていた。それも数えきれないほど。

▼



シーンと静まり返っていたあたりに，全身の毛が逆だつような笛の音が響く。と。それに呼応して，柱に縛られていた女たちが苦しむかのように動きはじめた。

▼

「あああああああっ！」苦しみの悲鳴をあげて女の1人が動かなくなった。それとともにやむ，笛の音。呆然として女を見る，私。いったい，ここでは何が起こっているの。

▼



通路の向こうから2人の女が歩いてきた。2人は動かなくなった女の手かせをはずしはじめる。むこうからでも私は見えるはず。でも2人は私を見向きもしなかった。

▼



女は，あとからきた2人の女につきそわれ，通路の奥へと歩いていく。いったいどこへ？好奇心が私をつき動かす。不自然なほど早く歩く3人を，私は走って追いかけた。

▼



そこは祭壇みたいだった。部屋の中で1段高くなったところに設けられた椅子には，黒装束をはおった男が座っている。相手はまだ，私には気づいていないようだわ。

▼



女は星型の模様の中心に立たされた。あの模様は……。なんといえばいいのだろう。魔法陣とでも言えばいいのかしら。黒装束の男がゆっくりと片手をあげた瞬間！

▼



女の立っている模様が光をはなちはじめる。どんどん，どんどん光は強くなる。私，目を細めずにはいられなかった。やがて女の姿は白い光のベールに包まれ見えなくなった。

▼



ふいに光のベールが途切れる。瞼に光の圧力を感じなくなったのを確認して，私はゆっくりと目を開けた。まるで胎児のように，丸まっている，女。死んだのだろうか。

▼



「死んではいない」黒装束の男が口を開いた。「あなたがクマーハなのね?!」心臓がどきどきと大きな音をたてている。男は私の質問に静かに応えるのだった。

▼



「魅由……おまえがここにくるのを，わたしは待っていたのだよ」クマーハの声をきっかけに，私の中の別の私がささやきかける。――あなた，まだ，思い出さないの？

▼



やはり里沙はクマーハの元にとらわれていた。彼女を助けることができるのは，私しかいない。でなければ，里沙もまたクマーハの餌食となってしまうのだから。

▼



クマーハ！

私は黒装束に身をつつみ，ゆったりと椅子に座ってこちらを見ているクマーハの目を，にらみかえした。



口元に嘲笑をうかべている，クマーハ。その笑いは，自分の勝利を確信している者にのみ似合うものだ。そして今の彼には，たぶんそれが似合っているのだろう。醜くゆがむ口元を見ながら，そう思った。

ざわざわざわ。

背後で何かが這いまわる音がした。反射的に振り向く。

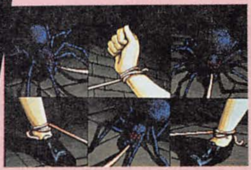


蜘蛛だ。

それもとびきり大きなのが，うじゃうじゃと。

あっ。と思う暇もなかった。蜘蛛たちは口から触手のようなものを伸ばし，私の身体にまきつけて，自由を奪っていく。





自分でも無意識のうちに洩れでる，悲鳴。

私がここでたよれるのは，私だけだった。でも，身体の自由を奪われてしまった私は，じつに無力だった。



「魅由！」

どこかで聞いたことにある声がした。そら耳？　ううん。ちがう。たしかに今，私を呼ぶ声がした。誰?!

私の身体に触手を巻きつける蜘蛛が，まばゆい光の線に貫かれ，光球と化す。



触手に締めあげられていた手首をさすりながら，あたりを見る。

そして。

私のちょうど真後ろに，彼女はいた。

雪原リーン。



つぎの瞬間，リーンの姿はそこから消え，瞬きほどの後，彼女は私の横に現れていた。

なぜ？　どうしてリーンが？

▼





リーンはクマーハの姿をじっと見つめた。東京の刑務所から失踪したはずのリーン。その彼女が今，私の目の前にいる。しかも不思議な能力を伴って。もう1人の私は，相変わらずささやき続ける。――はやく。はやく思いだしなさい，魅由。

私には何がおこっているのか，わからなかった。ただ一ついえるのは，私の運命が，世界の運命が大きく，大きく流れはじめたということだけだった。

魅由は，自分の知らない魅由に出会うことになる……。



今年の正月も“信長”だぁ！

「信長の野望・武将風雲録」

Written by　猪野清秀

■対応機種:PC-8801SR以降　■価格:9,800円(サウンドウエア付:12,200円)

88年の12月，信長の野望シリーズの第３作として発表された『信長の野望・戦国群雄伝』は，驚異的なまでの人気を博した。しかし妥協を許さないシミュレーション・ゲーマーは，さらなる作品を求めてさまざまな改良を求めた。

そして90年の12月，それら数多くの要望に対する解答が光栄からだされた。

そう，信長の野望シリーズ第４弾，『信長の野望・武将風雲録』の発売である。

「戦国群雄伝」を受け継いだシステム

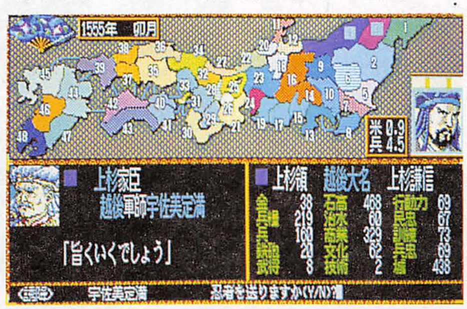
ゲームを進めるための基本的なシステムは『戦国群雄伝』と大まかなところでは同じである。つまり行動力システムが採用されているのだ。

ただし今回は，各武将ごとに行動力を消費するのではなく，国ごとに消費するようになっている。

命令を実行するたびにその国の行動力が消費され，つぎの月にはその国の城主の政治力の分だけ行動力が補充されるシステムになっている。

また，城主以外は1か月に1回しか命令を実行できない。城主は行動力のある限り何度でも命令を実行できるが，その分消費量が多くなっているのだ。

さらに，防御に関しては行動力を必要としないので，前作のように，行動力を消費しきった直後に敵に攻め込まれると出陣できないといった，理不尽なことはなくなった。



◀画面右下のパラメータの中に，「行動力」という項目があるのがわかるだろうか。これが，国ごとに定められていて，この範囲内で命令を実行できるのだ

新テーマ「文化と技術」が加わった

「文化と技術」これが『武将風雲録』において新たにテーマとして取り入れられたポイントだ。

戦国時代の戦術を大きくかえたのは，西洋から渡来した鉄砲である。しかし当時は一部の地域でしか製造することができず，その他の地域では堺の商人などから買うしかなかったのである。

『武将風雲録』でも堺の商人から鉄砲を買うことはできる。しかしそれがべらぼうに高いのだ。

値段を下げてもらうためには堺の商人と仲良くならなければならない。そのためにはたくさん取引をしたり，茶会に招いてご機嫌を取らなくてはいけない。

茶会を開くためには茶器を持っていなければならない。しかも自分の地位に相当した茶器でないと相手にされないのだ。

そして茶会を開くと教養が上がる。教養が上がると外交や取引のうえで有利になる……というように，茶器・取引・教養・鉄砲などがそれぞれに関係しているのだ。

戦ってばかりいる野蛮な大名では，天下を取るのは難しいというわけだ。

茶器はともかく，鉄砲については莫大な設備投資をして技術力を上げれば自国でも生産することができる。さらに技術力を上げると，なんと史実では信長が建造し，毛利の水軍を撃ち破った鉄甲船をも造れてしまうのだ。



▶教養を上げるためにも茶会は必要だ。しかし多額の資金を必要とするので，はじめのうちはできないだろう



▶堺の商人を直接茶会に招待することも一部の地域では可能だが，手持ちの茶器が安物だときらわれてしまうこともある

共同作戦ができる戦闘

今までの信長の野望シリーズでは，同盟はさほど意味がなかった。しかし『武将風雲録』では『三國志II』で好評だった，他国に対する援軍の要請ができるのだ。しかも同盟を結んでいない国からも要請できる。ただし友好度が高ければ高いほど，援軍を送ってもらえる可能性が高いことは言うまでもない。

いくら最終的に日本全土を自分の支配下におかなければならないとしても，自分のまわりはすべて敵，一匹狼という考えかたでは生き残れないのだ。

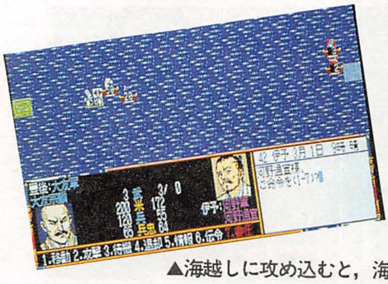
逆に言えば，援軍をうまく使うことで自軍

▼『武将風雲録』では兵隊は各武将が率いているのではなくて，国ごとに駐屯しているようになっている。他国に攻め込むときに部隊を編成するのだ。鉄砲を保有していないと鉄砲隊は編成できない



▼野戦の画面。画面そのものは小さくなったが，天候の変化や昼夜のちがいなど，戦術的に凝った戦いができる

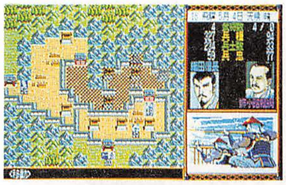




▲海越しに攻め込むと，海戦になる場合もある。このとき鉄甲船を保有していると大変有利になる



▶籠城戦画面。戦いかたしだいでは，何倍もの敵から城を守ることもできるようになった



◀鉄砲隊の射撃。特に籠城戦の時にその威力を発揮する。城の構造しだいでは，1部隊で何人もの武将をしとめることができるだろう

の損害を最小限に抑えつつ勝負には勝つということもできてしまうのだ。これはすごい。

また籠城戦に限り，2か月以上にわたる長期戦ができるようになった。兵糧攻めや，逆に2か月以上にわけての大軍の派兵，そして援軍の要請による逆襲なども不可能ではなくなった。より現実に近づいたというわけだ。

そして最後に鉄砲隊。『戦国群雄伝』ではほとんど役に立たなかった鉄砲隊だが，『武将風雲録』では鉄砲を苦労して手に入れなければならないだけあって，その攻撃力も抜群である。

鉄砲の攻撃力がかなり大きいだけでなく，鉄砲隊だけが遠距離攻撃ができ，敵から通常攻撃を受けたときの反撃や隣あった鉄砲隊との一斉射撃を行なえる。さらに鉄砲隊の射撃を受けて武将が戦死してしまうこともあるのだ。

籠城戦では防御側だけが城壁の内側から射撃できる。本当の城の城壁にも銃丸という城の中から外に向けて射撃できる穴があいているが，それを再現したものだろう。

とにかく鉄砲をたくさん持った敵部隊に籠城されると，多大な損害を覚悟しなければならなくなるのだ。

個性的な武将たち

武将の数は前作の約350人と比較すると2倍の約700人。知名度の高い武将はもちろんのこと，あまり知られていないような武将まで登場するぞ。

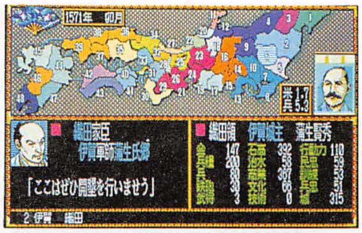
そして各大名ごとに（正確にはすべての武将について）微妙な性格づけがされていて，大名の性格を知ることが天下統一への一つの鍵となる。

たとえば，史実でも義に生きた上杉謙信は非常に義理堅く，援軍をよく送ってくれるといったぐあいだ。

武将について，もっとも注目すべき点は，引き抜きのコマンドがなくなったことだ。新たな人材を確保するためには，浪人が自国に任官してくるのを待つか，戦闘で捕虜にしなければならなくなったのである。役に立たない武将でも大事にしないと後悔する羽目になるぞ。



▼もちろん軍師も健在。プレイヤーの良きアドバイザーとなってくれるだろう



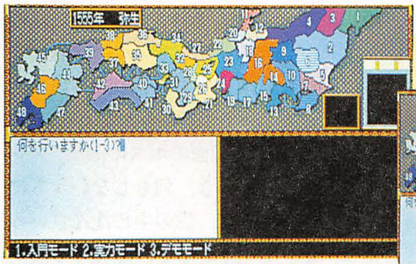
◀『武将風雲録』に登場する武将は本当に積極的。開発などの命令を実行しようとすると「私にまかせてください」と自ら名乗ってくるのだ

こんどは九州・東北があるぞ！

写真を一目見て「やった！」と叫んだ読者も少なからずいることだろう。『武将風雲録』では前作にてメモリの関係からカットされてしまった東北地方と九州地方がきちんと収められている。つまり東北の有名どころの伊達家や，九州の3大大名である龍造寺・大友・島津家でプレイできるのだ。

シナリオは二つ。一つが1555年からスタートする「戦国の動乱」。正に群雄割拠の時代だ。もう一つは1571年からはじまる「信長包囲網」。何とか京をはじめとする日本の中心部を抑えたものの，反信長勢力の旗揚げで四苦八苦する信長陣営をテーマとしたものだ。

8人までのマルチプレイも可能となっているこの『信長の野望・武将風雲録』，88版はいよいよ本誌の発売直後（90年12月12日）に発売される。信長が果たせなかった夢を実現するのは君だ！





◀シナリオは二つ。年代の設定が今までの作品と多少異なるので，信長でプレイすると少しまごつくかもしれない。東北や九州が入っているのはやはりうれしい



ベーマガの卒業生が作った傑作シューティング!

ソル・フィース

SOL-FEACE

発売元:ウルフチーム／対応機種:X68000／価格:8,800円

Written by 山下 章

90年末から91年新春にかけて，X68000のソフトが熱い。とくにシューティング・ゲームに秀作が集中している。サンプル版を見るかぎりで，十分に満足できるデキの『パロディウスだ!』(コナミ)，『イメージファイト』(アイレム)。二重ラスター・スクロールなどでドギモを抜いてくれた『ナイアス』(エグザクト)。しかし，ベーマガ・ライターズをもっとも燃えさせてくれたのは，ダークホース的な存在だったウルフチームの『ソル・フィース』ーーボクはホレちゃったよ。

あのBUG太郎が作ったのだ!

ベーマガをずっと愛読してくれている人なら，『ドラゴン"N"スピリット』『N-TYPE』という投稿ゲームをおぼえているだろうか。PC-8001のN-BASICで『ドラスピ』や『R-TYPE』を再現しようとし，ベーマガ編集部と読者に感動の嵐を巻き起こした作品だ。

その作者のBUG太郎クンが，90年春にめでたくウルフチームの社員となった。そして，はじめてプログラム&ゲーム・デザインしたのが，この『ソル・フィース』なのだ。

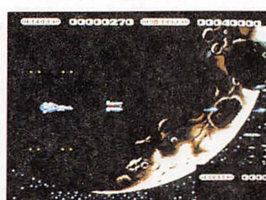
パワーアップ・システムの説明

ベーマガの卒業生が作ったからって，ヒイキ目に見るわけじゃない。でも，ハッキリ言おう。『ソル・フィース』は非常によくできたシューティング・ゲームだ。乱発されているアーケードの下手な作品よりも，よっぽどアイデアにあふれ，ゲーム・バランスもしっかりと取れているんじゃないか，という気がする。

基本的には，横スクロールのパワーアップ型シューティング。使用するのは，レバー1本とボタン一つ。ショットはフルオートなので，ボタンを押しっぱなしにしておけばいい。

最初のパワーアップ・ユニット(ブラスター)を取ると，自機が3連装に早変わりする。上下に新しくついた砲塔は，自機の移動に対応して，弾の発射角度を45度動かせる。前に移動すれば砲塔が開き，うしろに移動すると閉じるという具合いだ(アーケード『Xマルチプライ』の自機の触手に近いイメージ)。ショット・ボタンを押すと，そのときの発射角度のまま砲塔を固定できる。なお，上下についた砲塔には，当たり判定がない。

敵を倒すと，ときどきでてくるパワーアップ・ユニットには，ワイド・ブラスター(2方向に飛ぶブラスター)，メルト・レイ(レーザー)，バーン・ビュレット(ミサイル) 3種類がある。ここでおもしろいのが，3連装のとき，どの砲塔でユニットを取るかによって，砲塔別のパワーアップができるということだ(アーケード『ギガンテス』にも似たアイデアがあった)。『ソル・フィース』では，場面に応じて，どの砲塔にどの武器を持たせるか，といったゲーム性も生まれている。



◀ゲーム・スタート時や，自機がやられたあとにでてくるパワーアップ・ユニット



▶取ると，このとおり自機が3連装になる



▶自機の動きに合わせて，砲台の発射角度が変わる



◀上の砲台がワイド・ブラスター，真ん中がメルト・レイ，下がバーン・ビュレットを装備したところ。砲台による武器の使いわけができるのだ

ウニウニ動く関節を見てほしい!

なんと言っても見どころは，多関節キャラが気持ち悪いほどグニャグニャと動き回るところだろう。同じくウルフチームの『グラナダ』でもそういう敵がいたのだが，『ソル・フィース』は段ちがいによく動く。

なかでも作者のポリシーを感じさせるのが，1面のボスだ。コイツは，画面のレイアウト・形状ともに，どう見ても『グラディウスIII』の1面ボスを意識している。それでいて，動き，アイデアともに『グラIII』より上質。「ボクだったら，ここまでできる」――BUG太郎クンのシューティング・ゲームに対する思いが聞こえてきそうだ。



◀ステージ6のカニ(?)の多関節もスゴイぞ。直線パーツをスムーズに動かしているのが驚異だよね



▶これがステージ1のボス，クラブ・ブレインだ! 画面構成は『グラディウスIII』の1面ボスにそっくり。でも，動きは，コチラのほうが上のような……

キラリと光る演出アイデア

『ソル・フィース』には，思わずホーッと感心させられたアイデアがいくつかある。

たとえば，1面で宇宙空間を飛んでくる残骸。ちょうど『グラII』3面の氷のようなものだと考えてもらえばいいのだが，コチラは破壊できない。そのかわり，連射することによって，スクロールと逆方向へ押しもどすことができる。プレイしていて妙に気持ちいい。

また，自機がやられると，必ず3連装に変身できるユニットがでてくるように設計されている。それを利用して，状況によってはワザとやられて3連装ユニットをだす，なんてことも可能。パワーアップ型シューティングにありがちな「パワーアップしていない状態だとゲームにならないほどむずかしい」という問題点を解消しようって姿勢がうかがえるのだ。

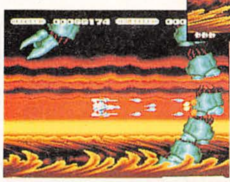
さらに圧巻なのが，3面のボスの演出。プレイヤー機と相対したとき，何もしないうちに勝手にボスが爆発して，雲の中に沈んでいってしまう。よーく見ていると，爆発する直前に触手のようなものがボスを貫いていること

に気づく。その直後，雲の中からドリオサーム（ダライアスII）を思わせる長大な怪物が現れ，触手を使っての激しい攻撃が……。そう，3面ボスは，この星に棲む生物にやられてしまったのだ。プレイヤーは，その生物と戦いを繰り広げることになる——かつてこんな演出があっただろうか！

それにしても，3面ボスがどんな攻撃をするのかも見てみたいぞ。ラストにボス総登場ステージでも作って，ぜひ3面ボスの雄姿を見せてほしい！（編集部に届いたサンプル版は，まだ最終面が入っていないのだ）



▶ステージ3のラスト。対峙した瞬間，ボスが爆発して雲間に沈みはじめた。どうしたんだ……？



◀その背後から現れたヒート・ヴァイパー。人工太陽の近くに生息するといわれている巨大な生命体だ

MIDIで聞くBGMは感動モノだ

正直な話，まだMIDI音源とX68000の両方を持っているユーザーは，そんなにいないと思う。でも，機会があったら『ソル・フィース』のBGMをMIDIで聴いてみてほしい。これがメチャクチャにカッコイイのだ。

『グラナダ』と『ソル・フィース』——この2作は，MIDI対応のゲーム・ミュージックの中ではまちがいなくトップクラスと言っていい。ウルフチームに，さぞや腕のいいMIDIのエキスパートがいるんだろうなあ。

『ソル・フィース』のBGMに感動し，CM-64を買おうという動きがベーマガ・ライターズの中にも生まれつつある。それにしても，12万円（CM-64）というのは高すぎる。ローランドさん，普及させるにはもっと安くしなくちゃ。PLEASE DISCOUNT!

BUG太郎クンの今後に期待

とにかくうれしかった。ベーマガで育った人が，これだけのゲームを作ってくれたってことが。

『ソル・フィース』でもっとも気にいったのが，「知らないとクリアできない要素」がほとんどないということだ。たとえば，最近のシューティングに見られる，閉まってしまう壁，必ず使わなければいけない安全地帯，etc.……。「学習型シューティング」と言ってしまえばそれまでなのだが，それらの要素がシューティングをよりマニアックでつまらないものにしている，と思っていただけに，『ソル・フィース』の制作コンセプトには好感が持てた。

さらに技術・アイデアを向上させてガンバってね，BUG太郎クン！

ソル・フィース ステージ紹介

オープニング



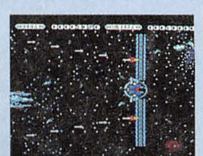
▶ウルフお得意のビジュアル・オープニングもしっかり入っている。ステージ1をアニメ化しているのだ

ステージ1

ソル・フィースがワープアウトした宙域には，3千万人の人が住んでいるはずのコロニーの残骸が散らばっていた。怒りに燃えるソル・フィース……！



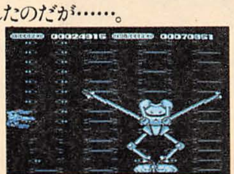
▶宇宙空間に張り巡らされているトラップ。青く光る本体を撃てば破壊できる



◀コイツの動きも必見。レーザーと共に翼を開いてミサイルを撃ってきたかと思うと，グルグルと回転をはじめるのだ

ステージ2

シリウスと太陽系との間に浮かぶ大型兵器工場の攻撃はシレツだ。ソル・フィースは内部への突入を敢行したのだが……。



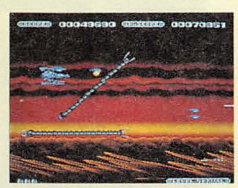
◀ボクらの間で「ラジオ体操野郎」と呼ばれているキャラ。実際に見れば，ネーミングの意味がわかってもらえるだろう



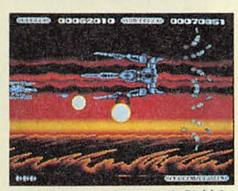
▶中ボスのエッグ・ウォーカー。スムーズな足の動きに注目してほしい。このあとに，本ボスのインダストリアル・コアが登場する

ステージ3

太陽系へ向かうため，ソル・フィースはGCS-WTが試作的に打ち上げた人工太陽の近くを通過していた。そこには恐ろしい生命体が棲んでいるとの噂があった。



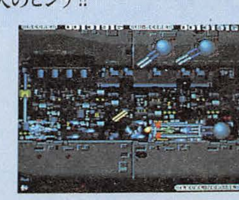
▶ムカデのような敵が，じつに気持ちよく伸び縮みしてくれる。頭部を狙えばイチコロだ



▲後部からミサイルを発射してくるコイツは，なかなか堅い。ノーマル・ショットのときは逃げるが勝ち！

ステージ4

宇宙軍と接触しないような航路がとられていたはずであったが，新兵器を輸送中の敵巡洋艦と接触してしまった！　ソル・フィース最大のピンチ!!



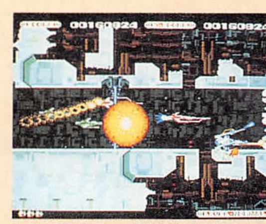
◀画面がさまざまな方向に強制スクロールする中，敵の砲台を倒していけ！　この面ではバック・ファイヤーを使って，後方の敵を倒せる



▶宇宙軍の新兵器BR-227が，ステージ4のボスだ。上下のヤツに挟まれないように中央の本体を撃ちまくれ！

ステージ5

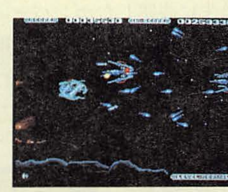
冥王星付近に建設中の宇宙基地。ソル・フィースは進路をそこにとったのだが，すでに敵要塞の主砲となる巨大レーザー砲の設置は完了していた。



▲この面の赤い敵機は，よほどのことがないかぎり体当たりはしてこない。自機の背後でウロウロするだけという，人間心理をうまく突いたアイデアだ

ステージ6

太陽系への突入を果たしたソル・フィースは，木星の第3衛星アマルテアで，最強の星間警備隊ユピテルとの交戦を余儀なくさせられた。



◀自機と同型の敵機も登場。使ってくる武器も一緒だ。スピードが遅くなる光膜に捕らえられてしまっているのでピンチ！

最終面はキミ自身の手で見よう！

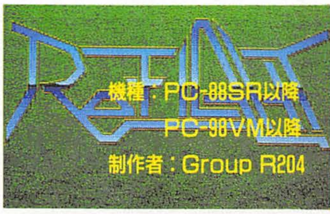
チャレンジ PDS&同人ソフト

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。3回目を迎えたこのコーナー。今月は，読者投稿1番のりをはたしたGroup R204の『ReFight』を紹介しよう。宇宙を舞台にした縦スクロール型シューティング・ゲームである本作品は，プレイヤーに『TATUJIN』や『鮫！鮫！鮫！』などの東亜プランをどことなくほうふつとさせる難易度の高いゲームだぞ。

読者のみなさんからの投稿は，すでにたくさんいただいているので，今後は随時，それらを紹介していくつもりだよ。

生か死か！キミは全5ステージを戦い抜けるか!? “ReFight”



シューティング・ゲームといっても，その種類はじつにさまざまなものがある。ここで紹介する『ReFight』は，縦スクロール型の好きな人には，たまらなく魅力的なゲームなのではないだろうか。

むずかしい操作がいっさいないのが，このゲームの特徴だ。とにかく敵を破壊しつつ，先へ先へと進めばOKなんだ。

プレイヤーの操る戦闘機はエネルギー制＋残機制を採用している。敵の攻撃をくらってしまうとエネルギーが減少していき，これがゼロになると戦闘機は爆発してしまう。そうなると残機が1機減ってしまうのだ。当然，残機がなくなればゲーム・オーバーだよ。

そして，このルールをおもしろくしているのが，ボンバーという武器の存在だ。この武器は画面上の敵にダメージを与え（もちろんザコキャラなら1発で破壊できるぞ），なおかつ敵弾を画面から消しさってくれる優れもの。だけどこの武器を使うと，なんと自機のエネルギーが1個減ってしまうんだ。つまり使いすぎると逆に，自分を死に追いやってしまうというわけだ。

ゲーム中には便利なアイテムがいろいろ登場する。自機の武器を変更するアイテムや，オプションのつくアイテム，1UPアイテム，エネルギー回復アイテムと，多くの種類が用意されているんだ。

自機の武器は先に説明したボンバー以外に，常に使用することのできるショットが用意されている。これはアイテムを取ることによって，三つの種類に変更することが可能なんだ。一つめは通常のノーマル・ショット，二つめは敵に向かって飛んでいく誘導弾，そして三つめはレーザー・ショットだ。どの武器も一長一短があるので，状況に応じてすばやく切り替えていこうね。

用意されているステージは全部で五つ。各ステージの最後には，それぞれボスキャラがプレイヤーを待ち受けている。これを倒せば，ステージ・クリア。つぎの面に行けるんだ。



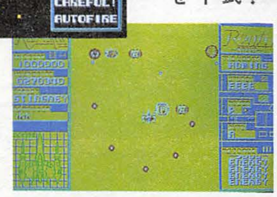
◀ゲーム・スタート！ 画面左下に見えるアイテムは残機が1機増える1UPアイテムだ



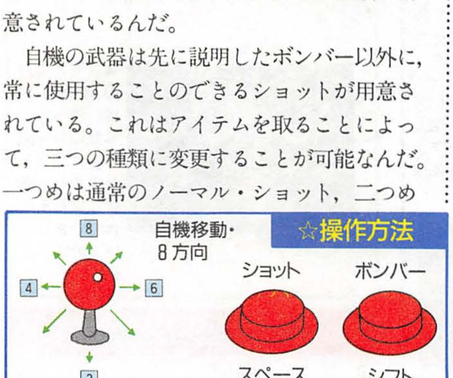
▶中キャラだって登場するよ。こいつは3方向にレーザーを撃つ，いやな敵だ



◀中ボス登場！自分の持っている武器によってはダメージをくらわずに倒せるぞ



▶ボンバーを使用すると，こんな感じで画面がフラッシュ！いざというときに使える



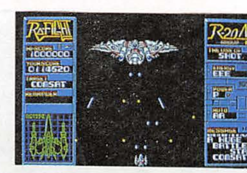
ベーマガ・ライターから一言

佐久間：ハ，ハードすぎる。何にも表示されないで，急に画面上からレーザーを撃ってくるのは，ちょっと卑怯なんじゃない？
石井：シューティングの基本である敵の出現パターンを覚えることが，とっても大事なゲームだ。こういうの好き。
見城：敵の攻撃にせっそうがないぞ。

この同人ソフトの入手方法

現在は通信販売を行なっておりません。12月23日，24日幕張メッセで開催されるコミックマーケットにて，再度出展予定ですので，そちらで購入してください。

連絡先
〒230 神奈川県横浜市鶴見区潮田町2-94
大井様方Group R204通販部



▶1面のボスキャラだけあって，こいつの攻撃はすさまじいぞ。うまく弾を見切れ

▼後半の面では，ロボットが攻撃をしかけてくる。おいおい，こんなのかわせるかぁ？



おもしろいPDSや同人ソフトを待ってます！

読者のみなさんでおもしろい同人ソフトやPDSを作っているかたがおりましたら，ぜひ，このコーナー宛に送ってください。ただし，いやらしいものや他社の版権に絡んでくるような物はご遠慮ください。

住所，氏名とソフト名，PDSならばどこのNETで入手できるか，同人ソフトならば連絡先を必ず明記したものを同封してください。また，制作者の連絡先や掲載の可否なども明記してもらえると，たいへん助かります。

ご提供されたものは，こちらで検討のうえ，随時，このコーナーで取りあげさせていただきます。

・送り先
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「チャレンジ！PDS&同人ソフト」係

SUPER SOFT HOT INFORMATION

本コーナーでは，家庭用コンピュータ／ホビーゲーム機のゲームソフト情報を網羅しています。

ハード別にページわけし，

①今月のトピックス
②全国多数のショップのご協力による，10月から11月上旬までの売れ筋データを集計したゲームソフトのヒット・ランキング
③本誌の発売日から1か月後までに発売される新製品の完全データ（今月号は90年12月8日から91年1月7日までに発売されるソフト）
の3データを掲載しています。

基本的に，本誌にふさわしくないアダルト・ソフトは除外しています。新作データは，各メーカーの事情により，発売が延期されることもあります。発売日が変更になった場合は，ページ欄外の「発売日変更情報」で，また，先月号で紹介もれのソフトは「アフターケア」のコーナーでフォローしています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている「FINAL STAGE」のページともども，本データ集をあなたのゲーム・ライフに役立ててください。

●新作ソフトData Baseの見かた



SUPER FAMICOM
スーパーファミコン

監修:手塚一郎

▷セタの『ガデュリン』が予定の4メガから8メガへと容量アップ。
▷カプコンはアーケードから『エリア88』を移植することに決定。

『F・FV』『ドラクエV』そろってスーパーファミコンに!

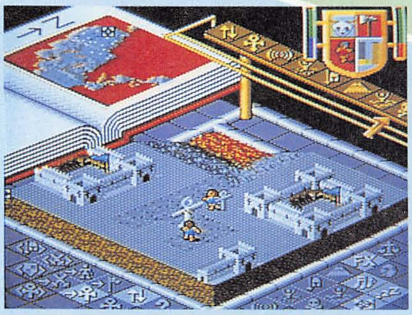
スクウェアが『ファイナルファンタジーV』を発売することを発表した。ファミコン版ではまだIIIまでしかリリースされていないのに"V"とはなぜなのか? その理由は，すでにIVのファミコン版の企画開発がスタートしているからだとか。IIIで行くところまで行ってしまった感のある『ファイナルファンタジー』シリーズだが，IVやVはそれをさらに上回わるデキになりそう。とくにスーパーファミコンのVは，ビジュアルを重視する『ファイナルファンタジー』だからこそ，さまざまな視覚的効果が期待される。

『ドラゴンクエスト』シリーズの最新作であるVもスーパーファミコンでリリースされると発表された。ハードに負担をかけないゲーム・システムを軸に展開されてきた本シリーズだが，スタッフにしてみれば，やりたくてもできなかったことが多かったのかもしれない。

アイレムの『R-TYPE2』はタイトルを『スーパーR-TYPE』に変更，スーパーファミコンならではのオリジナル要素を盛り込む方向性を見せている。アーケード版のハードさも残してほしいとの意見もあるが……。続報が待たれるところ。

新作ソフトData Base

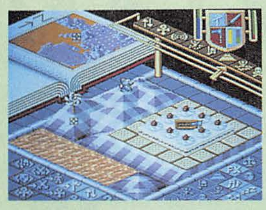
ポピュラス
イマジニア/SLG/4M/8,800円/12月16日

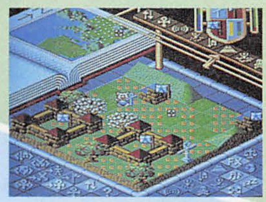


パソコンで大ヒット中のシミュレーション・ゲームである『ポピュラス』が，早くもスーパーファミコンで楽しめるようになった。

このゲームはプレイヤーが神となり，味方の種族を繁栄させつつ力を貯め，敵の種族を全滅させるのが目的。ただし，これまでのゲームのようにキャラクターを操作するのではなく，大まかな指示を与えるだけにとどまっているのが特徴だ。

スーパーファミコン版は，オリジナルを忠実に移植しつつもオリジナル要素を盛り込んでいる。その最たるのが面数の増加。オプション・シナリオの「プロミストランド」はもちろん，それ以外にも多数収録。





アクトレイザー
エニックス/アクション/6M/8,000円/12月16日



エニックスのスーパーファミコンの最初の作品はアクション・モードとシミュレーション・モードとを併せもつ『アクトレイザー』だ。

プレイヤーは神。まず，勇士へと姿を変え，地上に巣喰うモンスターを倒していかなければならない。これがアクション・モード。サイドビューで，剣と魔法とを駆使して進んでいく。その地のボスキャラを倒せば浄化が終了。続いてシミュレーション・モードへ移る。こちらは人間を繁栄させ，集落を村，そして町へとどんどん発展させていくのが目的。この繁栄の方法が謎解きであったりもする。人口が一定まで増加すると神はレベルアップ。すべての悪魔を倒すのが目的。





パイロットウイングス
任天堂/SLG/4M/8,000円/12月21日

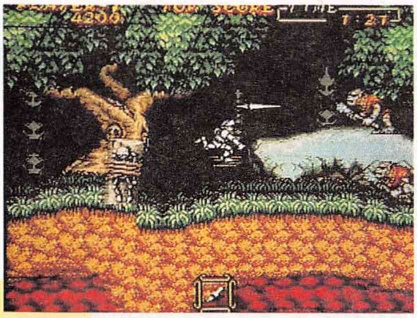


スーパーファミコンの特殊機能である，画面の拡大縮小などを表現，アピールするために創られた『ドラゴンフライ』をゲームへと改良，『フライトクラブ』を経て，最終的には『パイロットウイングス』となった。ゲームの内容は，大空を飛ぶ楽しさを満喫するためのもので，「ライトプレーン」や「スカイダイビング」，「ロケットベルト」，「ハングライダー」などの競技が用意されている。

各競技はポイント制で，規定の点数を稼がなくてはつぎのカリキュラムへと移れない。これによってゲーム性を高めてはいるが，それを無視して空を自由に飛びまわるだけでも十分に楽しむことができる。

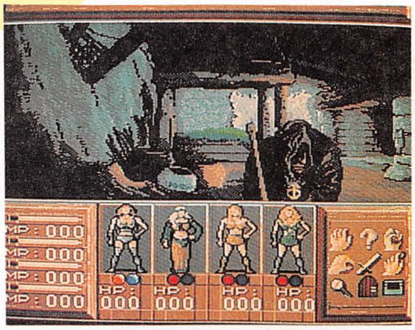






▲カプコンの『超魔界村』は超期待作

▼ケムコは『ドラッケン』を3月頃に





▲バンダイの『ウルトラマン』は迫力

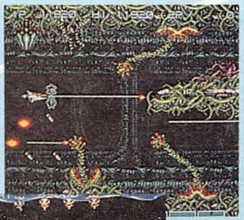
グラディウスIII

コナミ／シューティング／4M／7,800円／12月21日



もう説明の必要はないほど有名なシューティング・ゲーム『グラディウス』シリーズの最新作がとうとうスーパーファミコンで楽しめるようになった。アーケード版は難易度が高く誰もが楽しめるとは言いがたいデキではあったが，スーパーファミコン版ではこれを改良，難易度も三つの中から選択できるなどの配慮もなされている。また，長かったステージの一部が短くなったり，不評だった3Dステージが削られ，かわりにオリジナルのステージを追加。ゲームのテンポも良くなり，より完成度が高くなったと言ってもいいだろう。

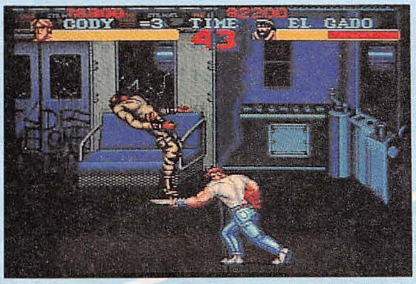
ステージは全部で10。ステージの順が入れ換えられており，アーケードの6面が最終面となった。





ファイナルファイト

カプコン／アクション／8M／8,500円／12月21日



同名アーケード・ゲームからの移植。緻密（ちみつ）なグラフィックと計算された敵キャラとの動きとで，これまでの格闘モノとはレベルのちがう独特の雰囲気を漂わせていた。リアルなグラフィックと音声合成はプレイヤーの感情移入を促し，この手のものに不可欠なリアリティ――つまり「痛さ」と「壮快さ」とを感じさせるまでに至っている。スーパーファミコンというハードだからこそ移植が許された作品と言っていいだろう。

アーケード版とのちがいは三つ。2人同時プレイができなくなってしまったことと，ガイが削られたことと，そしてステージの一部が変わったことだけ。あとはかなり忠実に移植されている。





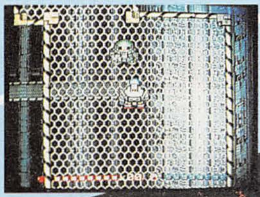
SDザ・グレイトバトル　新たなる挑戦

バンプレスト／アクション／6M／8,200円／1月4日



バンプレストは，お得意のSDモノでスーパーファミコンに登場した。

SDネイションがネオ＝ダークブレインに占領されてしまったところからゲームがはじまる。プレイヤーはウルトラマン，ガンダム，仮面ライダーの3人のキャラクターでプレイ，途中捕（と）らわれている仲間を救出することによってプレイ・キャラクターを増やすことが可能。ゲームはトップビューのアクション・ゲームで，場面場面でキャラクターを換えながら進んでいく。ジャンプとショットを基本に攻略していくのだが，途中でアイテム入手場面などがあり,プレイにメリハリを与えている。





PERSONAL COMPUTER

パソコン

監修：山下　章

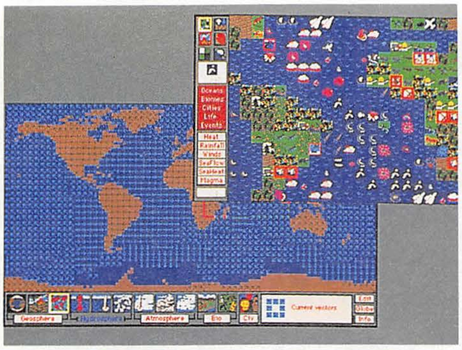
話題の『シムアース』，MAC版の国内販売権をイマジニアが獲得！

パソコン・ソフトのランキングで『シムシティー』がトップを走っているイマジニア社(ミサワホームグループの情報出版会社)が，その続編ともいうべき『シムアース』マッキントッシュ版の日本国内における製造・販売権を，米国マクシスソフトウェア社より獲得した。

『シムシティー』が都市の計画シミュレーションだったのに対して，『シムアース』は地球全体規模の環境シミュレーション。惑星の創造から，海の形成，生命の形成，進化，技術の発展へと，プレイヤーは地球と生命を育てながら，その環境を維持していかなければならない。根底に流れる概念は，惑星を一つの生命体と考える，ジェームズ・ラブロックの「ガイア理論」。地球以外にも，金星，火星，水の惑星，20世紀の地球などのモデル惑星が収録されている。

イマジニアでは，マニュアルの全内容と画面表示を日本語化した移植輸入として，マッキントッシュ版を1月18日より発売していく。価格は12,800円。国産機種への移植も進行中。

▼きわめて科学的に作られた『シムアース』



▼最終目的は，人類を他の惑星へ移住させることだ



今月の人気ソフト・ランキング

HOT☆40

『シムシティー』が2か月連続で1位をキープ。これまでにない新アイデアが，ユーザーのハートをとらえたのだろう。ところが，2位と3位に位置する『大戦略III'90』関係は，両方を合わせると，『シムシティー』以上のポイントとなる。こちらを実質的なトップと考えてもいいかも。『サークII』『ナイアス』という新顔もベストテンにランクインを果たした。

1　シムシティー
①イマジニア②富士通
①8,000円／9,800円
②8,800円
前1位／8回



①J3100／PC-98，X68K
②FM TOWNS

2　大戦略III'90
システムソフト
9,800円
★



PC-98

3　大戦略III '90パワーアップ・キット
システムソフト
5,000円
★



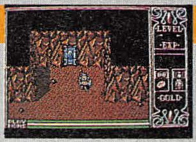
PC-98

4　銀河英雄伝説II
ボーステック
9,800円
↑前14位／2回



PC-98

5　サークII
マイクロキャビン
8,800円
★



PC-88SR

新作ソフト Data Base

ディスクステーション1月号(#20)　MSX2

コンパイル／ディスクマガジン／3.5'2DD／2,980円／12月7日

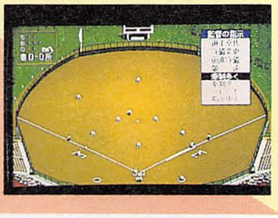
ドラゴンスレイヤー英雄伝説・デモ／LINKSネット「魔術師　妖精学校」・デモ／スーパーピンクソ　クス体験版／アラン．－／にゃんぴ等を収録。3枚組。



栄冠は君に　X68K　パ・移植

アートディンク／野球／5'2HD／9,500円／12月7日

全国3000以上もの実在の高校の中から好きな1校を選び，野球部員を鍛えて甲子園での優勝を目指す高校野球SLG。膨大かつ，ち密なデータが魅力。



シュヴァルツシルト　X68K　パ・移植

工画堂スタジオ／SLG／5'2D／12,800円／12月7日

おなじみAVG型SLGがX68Kに登場。外交をうまく利用しながら，星団を統一せよ。PC98版に比べ操作性が向上，画面表示も見やすくなっている。



エメラルドドラゴン　X68K　MSX2　パ・移植

グローディア／RPG／(X68K)5'2HD(MSX2)3.5'2DD／(X68K)9,800円(MSX2)8,800円／(X68K)11月30日(MSX2)12月7日

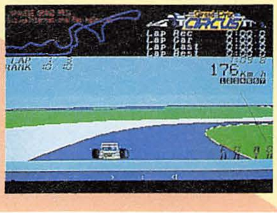
人気の正統派RPGの移植版。自分以外のパーティのメンバーが勝手に戦うタクティカル・コンバット制を採用。ビジュアルもなかなか豊富。



グランプリサーカス・コースデータ　PC98

ウエストサイド／ドライブ／5，3.5'2HD／4,800円／12月7日

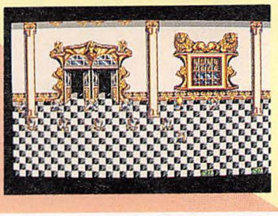
通信機能搭載のカーレース・ゲームに拡張コースが登場。順次発売されるF1の15コースのうち，今回はアメリカ，ブラジル，サンマリノの3コースを収録。



ファーストクイーンII　PC98

呉ソフトウェア工房／SLG／5，3.5'2HD／8,800円／12月7日

小規模戦闘の様子を見事に再現したゴチャキャラSLGの続編。RPG的な部分が増え，よりリアルになった他，キャラクターの種類が大幅に増加している。

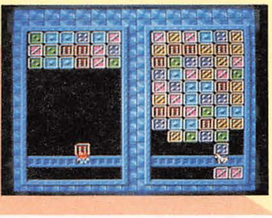


パラメデス

MSX2　FC・移植

タケルソフト／アクションパズル／3.5'2DD／4,900円／12月8日

画面上部から降りてくるサイコロに，同じ目のサイコロを当てて消す。他にも，ならべかたによって，さまざまな役がある。アーケードにも移植された。



ファルコム・キャラクターCG

PC98

タケルソフト／ツール／5',3.5'2HD／4,900円／12月8日

日本ファルコムの代表作『イース』『ソーサリアン』などの人気キャラを，エディットしたり，プリント・アウトできるツール。年賀状作りに最適。

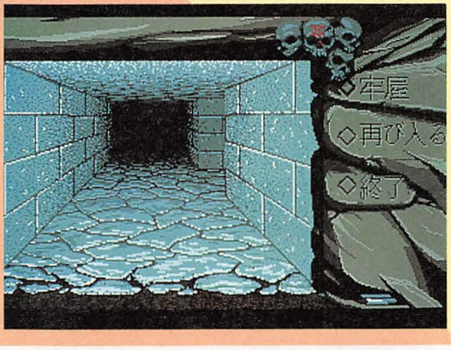


続ダンジョン・マスター カオスの逆襲

PC98　X68K　TOWNS

ビクター音産／RPG／(PC98)5',3.5'2HD(X68K)5'2HD(TOWNS)CD-ROM／9,800円／(PC98,X68K)12月14日(TOWNS)12月10日

全世界でヒットした『ダンジョンマスター』のアナザー・シナリオ。この作品からのプレイもできるが，前作のキャラクターの使用も可能。新魔法や地図が追加され，難易度がきわめて高くなった。キャラクターの顔の変更などお遊び部分も充実。なお『ダンジョンマスターII』とは別ゲームなので混同しないように。

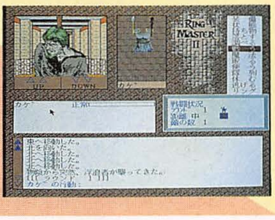


リングマスターII

X68K　ハ・移植

ホビージャパン／RPG／5'2HD／8,800円／12月上旬

ボードゲームの大手ホビージャパンがはじめてパソコン用に発売したRPG『リングマスター』シリーズ第2弾。3D迷宮型。綿密な設定資料に基づき制作された。



ディスクステーション98

PC98

コンパイル／ディスクマガジン／5,3.5'2HD／3,980円／12月11日

レジオナルパワー／F15 STRIKE EAGLE II／DE・JA／ビートバイス／即戦力II（いずれも遊べる）／闘神都市（デモ）その他コンパイルの作品などを収録。



信長の野望・武将風雲録

PC98

光栄/SLG/5'2D/9,800円,12,200円(サウンドウエア付き)/12月12日

ロングセラーを誇る信長の野望シリーズの最新作。基本的なシステムは前作『戦国群雄伝』のものを踏襲，そこに長期戦や共同作戦，海上戦闘といった要素を付け加えて，幅広い遊びかたが楽しめるようになった。マップがやや拡張されたほか，茶の湯や鉄砲の製造など，文化・技術的な側面が重視されているのも特徴。

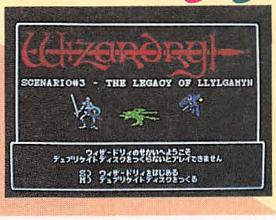


ウィザードリィIII・リルガミンの遺産

MSX2　Turbo R　海・移植

アスキー／RPG／3.5'2DD／9,800円／12月14日

リルガミンを天災から救うため，伝説の龍ル・ケブレスが守る神秘の宝珠を手に入れろ。レベルアップの楽しみは1作目そのままに謎解き等が加わっている。

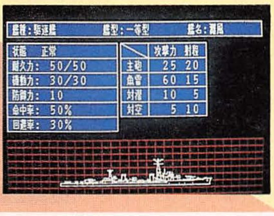


フリートコマンダーII ー黄昏の海域ー

MSX2

アスキー／SLG／2メガROM／9,800円／12月14日

10年前にPC-8001版として登場した名作が復活。SLGの基本を押さえたリアルな海戦が簡単な操作で楽しめる。15のシナリオを転戦するキャンペーンあり。

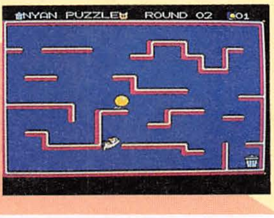


にゃんぴ・サムシリーズ総集編

MSX2

コンパイル／パズル，アクション／3.5'2DD／3,880円／12月14日

不思議なパズルゲーム『にゃんぴ』と，ディスクステーションで好評だったアクション・ゲーム『サム・シリーズ』をまとめて収録。ディスク5枚組。

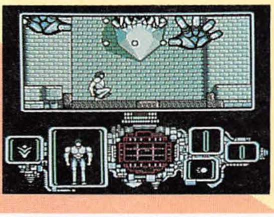


シード・オブ・ドラゴン

Turbo R

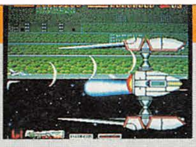
リバーヒルソフト／アクション／3.5'2DD／8,800円／12月14日

MSX turbo R専用のアクション・ゲーム。主人公は竜戦士となり敵を融合して新たな能力を獲得しながらヘルゲイトを目指す。PCMによるおしゃべりがスゴイ。



---

6 ナイアス
エグザクト
8,700円
★


X68K

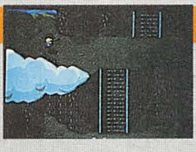
7 ランペルール
光栄
9,800円
↑前38位／4回


PC-98
PC-88,X1turbo

8 サイレント・メビウス
ゼネラルプロダクツ
14,800円
前4位／3回


PC-98

9 ラグーン
ズーム
8,800円
前2位／2回


X68K

10 大航海時代
光栄
9,800円／11,800円
(CD付)
前3位／6回

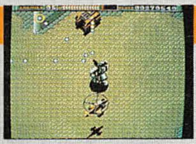

PC-98, PC-88SR,X1turbo
MSX2, FM TOWNS

11 ディスクステーション 11月号
コンパイル
1,940円
★



MSX2

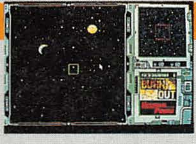
12 FZ戦記アクシス
ウルフチーム
8,800円
★


X68K

13 三國志II
光栄
14,800円／17,200円
(CD付)
前9位／11回

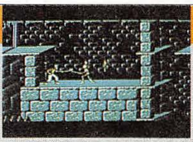

PC-98, PC-88SR,MSX2
X68K,FM TOWNS

14 レジオナルパワー
コスモス・コンピュータ
9,800円
★


PC-98

15 遥かなるオーガスタ
T&Eソフト
12,800円
前12位／13回


PC-98, FM TOWNS

16
プリンス・オブ・ペルシャ
ブロダーバンドジャパン
8,800円
前7位／4回

PC-98

17
ポピュラス
①イマジニア②富士通
①9,800円②12,800円
前6位／8回

①PC−98,X68K
②FM TOWNS

18
ジェミニウイング
システムサコム
8,800円
★

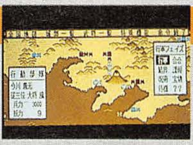
X68K

19
F-15 ストライク・イーグル
マイクロプローズジャパン
10,800円
★

PC-98

20
プロ野球ファミリースタジアム 90年度ペナントレース版
ゲームアーツ
7,800円
↑前27位／2回

FM TOWNS

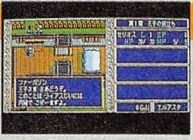
21
斬～夜叉円舞曲
ウルフチーム
9,800円
↑前39位／2回

PC-88

22
ガンシップ
マイクロプローズジャパン
①10,800円②11,800円
前21位／3回

①PC-88,X68K
②FM TOWNS

23
信長の野望 戦国群雄伝
光栄
9,800円 12,200円
(CD付)
↑前35位／23回

PC-88SR,PC-98
X1turbo,MSX2

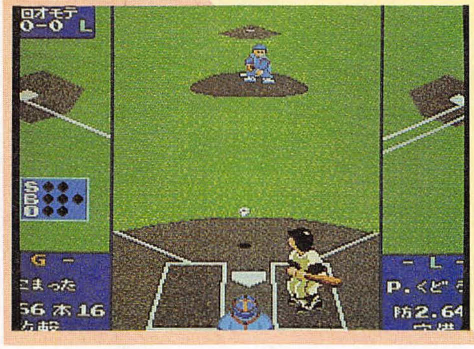
24
ドラゴンスレイヤーVI
日本ファルコム
8,700円
前10位／12回

PC-88SR,PC-88VA
PC-98,FM TOWNS,MSX2

25
野球道II
日本クリエイト
8,800円
★

PC-98,MSX2

ワールドスタジアム
X68K　ア・移植
SPS／野球／5'2HD／8,800円／12月14日

ファミコンの名作『ファミスタ』が，バージョンアップしてアーケードに移植されたのが『ワールドスタジアム』。それがPCエンジンにつづいて，X68Kにも移植された。操作方法は，もはや野球ゲーム共通となったファミスタ・ルール。3か所の球場で，12球団の中から自チームを選ぶ。選手データは88年度版。



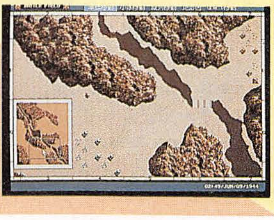
ACTOR98
PC98
スタジオパンサー／グラフィック・ツール／5,3.5'2HD／36,000円／12月14日

多機能グラフィック・エディタと高速アニメーション・ツールの性能を持ったソフト。320＊200ドットまでをセルとして扱える。他ツールとの互換性も高い。



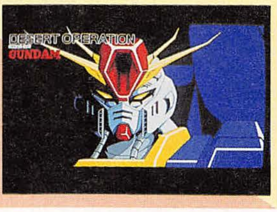
機甲師団
TOWNS　ハ・移植
アートディンク／SLG／CD-ROM／9,500円／12月14日

第二次大戦，西部戦線を扱った戦術級SLGをTOWNSに移植。師団長として前線の状況を正確に把握しながら，ドイツの機甲部隊を壊滅させろ。



機動戦士ガンダム デザートオペレーション
PC98
ファミリーソフト／SLG／5,3.5'2HD／9,800円／12月15日

言うなれば『ガンダム・クラシックオペレーション』のシステム・アップ版。戦場が砂漠に移り，ユニット種類が28から34種に増加。全10シナリオ。



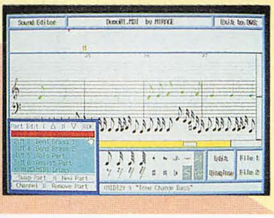
闇の血族スペシャル
TOWNS　ハ・移植
システムサコム／AVG／CD-ROM／12,800円／12月19日

ご存知『闇の血族』の上・下巻を合わせたスペシャル・バージョン。“能力”を駆使して奇妙な殺人事件の謎を解明せよ！　豪華なサウンドは必聴。



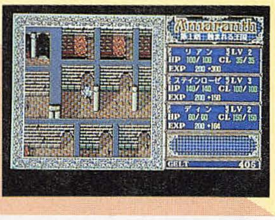
ミュージックシナプス
PC98
ボーステック／ミュージック・ツール／5',3.5'2HD／15,000円／12月14日

FM音源とMIDIを同期させられるミュージック・ツール。MS-DOS上で動いているソフトと同時に動かすことが可能なので，BGMに乗って『一太郎』も使える。



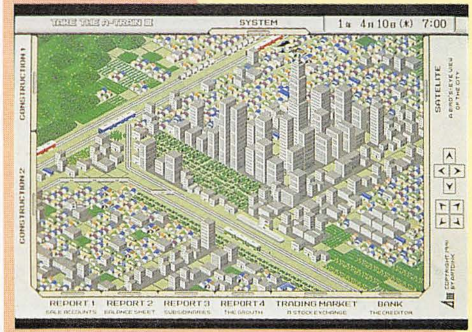
アマランス
PC98
風雅システム／RPG／5,3.5'2HD／8,800円／12月14日

中世ドイツを下じきに構築された世界が舞台の，剣と呪術のアクションRPG。ストーリーは何章かに分かれている。高速スクロールなどの要素も導入。



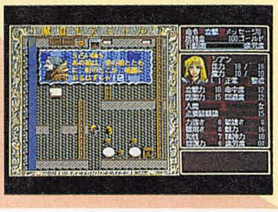
A列車で行こうIII
PC98
アートディンク／SLG／5,3.5'2HD／12,800円／12月14日

シミュレーション性とパズル性をリアルタイムで見事に融合させた名作SLGが，装いも新たに登場する。前作までの鉄道会社経営に，都市の開発という新要素が加わった。画面も斜め上からの3D表示に変わり，映像の美しさとプレイアビリティに徹底的な注意が払われている。操作にはマウスが必要。



ブルトンレイ シナリオ集 Vol.2
PC98
システムソフト／RPG／5',3.5'2HD／4,800円／11月16日

シナリオが増殖するファンタジーRPG『ブルトンレイ』の追加シナリオ第2弾。今回は，読者参加のシナリオ・コンテストでの優秀作を収録。



天と地と
PC88　ハ・移植
コナミ／SLG／5'2D／9,800円／12月19日

上杉謙信と武田信玄の戦いを描いた同名映画のパソコン版。プレイヤーは謙信となり，天下統一を狙う。国力と兵士数の関係や，合戦のシーンがユニーク。

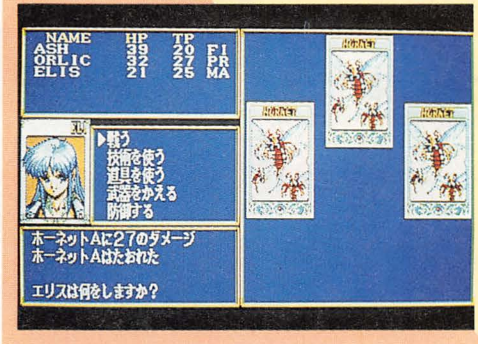


ダイナソア

PC88

日本ファルコム／RPG／5'2D／8,700円／12月21日

ドラゴンスレイヤー・シリーズなどで有名な日本ファルコムが，ひさかたぶりに新しいRPGを発表。同社のこれまでのゲームとは一線を画した3D表示タイプの画面を採用。主人公やモンスターが，あたかもタロットカードのように表示されるシステムが目を引く。敵がフォーメーション・チェンジするのも新案。



ルーンワース2 時空の神戦

PC98

T&Eソフト／ARPG／5,3.5'2HD／6,800円／12月21日

ゲームの途中でストーリーが分岐するマルチ・プロセス・アクションRPG『ルーンワース』シリーズの第2作目。神々の戦いに巻き込まれた主人公は……？『I』と世界設定は同じだが，ストーリーはまったくの別物。前作でディレクターをつとめた内藤氏がプログラマーとして復帰。グラフィックに磨きがかかっている。

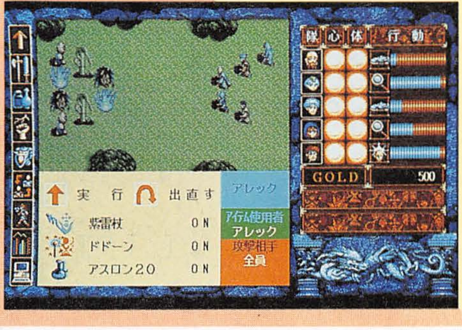


BURAI下巻・完結編

PC98

リバーヒルソフト／RPG／5,3.5'2HD／9,800円／12月21日

壮大なスケールが人気を呼んだ「BURAI」の完結編。前編と同様，全7章に分かれたシナリオは神界・過去の世界を巻き込んでさらにパワーアップする。各種パラメータや操作系を大幅に改良，マウスのみのオペレートとなった。荒木伸吾氏と姫野美智氏による，アニメばりの美しいグラフィックも健在。

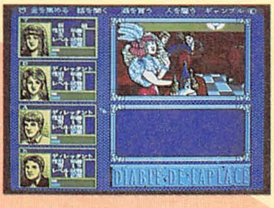


ラプラスの魔

X68K　ハ・移植

ハミングバードソフト／RPG／5'2HD／8,700円／12月21日

20世紀初頭のアメリカが舞台のホラーRPG。安田　均氏が原作を担当。X68K用に書き直されたモンスターのグラフィックが，ゲームを越えた恐怖を誘う。

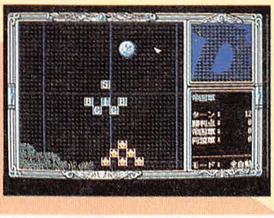


銀河英雄伝説II

PC88　MSX2　ハ・移植

ボーステック／SLG／(PC88)5'2D(MSX2)3.5'2DD／9,800円／12月21日

おなじみ『銀英伝』のパート2が8ビット機に。宇宙艦隊を指揮する個性的な提督たちに指示を下し，各会戦を戦い抜く。アニメつきの戦闘シーンがハデ。



スパン・オブ・ドリーム

PC98

ウルフチーム／RPG／5,3.5'2HD／12,800円／12月14日

ファンタジー・ワールドの中で主人公の一生を体験するシミュレーション型RPG。バードビューと呼ばれる斜め上からの3Dヘックス表示が斬新。

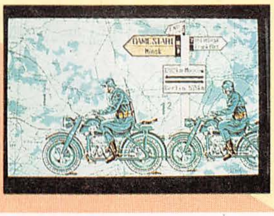


ブリッツクリーク

PC98

システムソフト／SLG／5,3.5'2HD／9,800円／12月上旬

独ソ戦をテーマとした，システムソフトお得意のキャンペーン型SLG。操作系は大戦略シリーズに近い。複合兵科による戦闘シーンの完成度が高い。

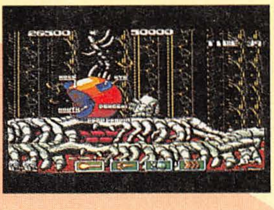


アトミックロボキッド

X68K　ア・移植

システムサコム／シューティング／5'2HD／8,800円／12月中旬

ロボキッドを操り，研究所から脱出せよ。途中で1対1の戦闘モードが入るなど，随所に工夫が見られる。ローランドのMT-32，CM-64のMIDI音源に対応。

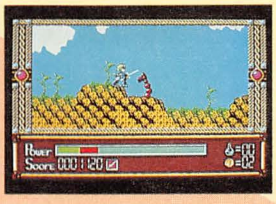


ザーク・レジェンド・スペシャル

X68K　ハ・移植

マキシマ／ARPG／5'2HD／8,800円／12月中旬

魔王ザークを倒して国を取りもどす，サイドビューのアクションRPG。豊富なアイテムによって，主人公の王子の能力・武器・姿が多彩に変化する。



26 幻獣鬼

T&Eソフト
7,800円
↑前37位／2回



X68K

27 栄冠は君に・高校野球全国大会

アートディンク
9,500円
前19位／4回



PC-98

28 ダンジョンマスター

①ビクター音産②富士通
①9,800円②8,800円
前24位／11回



①PC-98，X68K
②FM TOWNS

29 ディスクステーション98創刊準備号

コンパイル
2,900円
★



PC-98

30 グランプリサーカス

ウエストサイド
9,800円
前17位／2回



PC-98

31 機動戦士ガンダム～クラシックオペレーション～

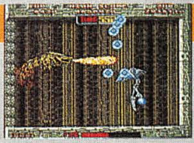
ファミリーソフト
8,800円
↑前-位／2回



PC-98

32 サイバリオン

シャープ
8,800円
前8位／2回



X68K

33 ブラック・レインボウ

ホビージャパン
8,800円
↑前-位／2回



PC-98

34 ディスクステーション10月号

コンパイル
1,940円
前11位／3回



MSX2

35 ロードス島戦記

ハミングバードソフト
9,800円
↑前-位／7回



PC-98，MSX2，PC-88VA

36 手天童子
エニックス
8,800円
★



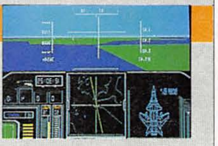
PC-98

37 ワールドゴルフIII
エニックス
8,800円
★



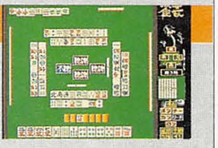
PC-88SR

38 エアーコンバット・遊撃王II
システムソフト
8,800円
前5位／3回



PC-98, X68K

39 雀豪2
ビクター音産
9,800円
前40位／6回



PC-98, X68K

40 闇の血族・上巻
システムサコム
8,800円
★



X68K, FMTOWNS

順位	タイトル
41	ウイザードリィV アスキー／12,800円 前19位／6回　PC-98, PC-88SR
42	インペリアルフォース システムソフト／8,800円 ↑前-位／4回　PC-98
43	プロテニス・ワールドコート SPS／8,800円 ↑前-位／3回　X68K
44	スペースローグ ウェーブトレイン／9,800円 前25位／2回　PC-98
45	アフターバーナー 電波新聞社／9,200円 ↑前-位／10回　X68K
46	グラナダ ウルフチーム／8,800円 ↑前-位／3回　X68K
47	インディージョーンズ・最後の聖戦 富士通／8,800円 ↑前-位／2回　FM TOWNS
48	RYU〜哭きの竜より〜 ウルフチーム／11,600円 ↑前-位／2回　PC-98
49	バブルボブル 電波新聞社／7,200円 ↑前-位／3回　X68K
50	ファーストクイーン 呉ソフトウェア工房／8,800円 ↑前-位／3回　PC-98, PC-88VA, X68K

発売本数が多いだけあって，注目作もメジロ押し。特に12月21日にそろって発売になる『ダイナソア』『ブライ下巻』『ルーンワース2』のRPGトリオはパワー十分。他にも『続ダンジョンマスター』『A列車で行こうIII』『信長の野望・武将風雲録』あたりは，確実にベストテン入りを果たしそう。91年新春のランキングは，大荒れになりそうな予感。

大戦略III'90　マップコレクション
PC98

システムソフト／SLG／5',3.5'2HD／5,000円／12月中旬

ユーザー公募を行なった『大戦略III』マップ・コンテストの優秀作と，『大戦略III'90』用のマップ・エディタを収録。キミにも手軽にマップが作れる！



信長の野望・戦国群雄伝
ハ・移植　J3100

光栄／SLG／3.5'2HD／9,800円／12月中旬

光栄の名作SLGがノート型コンピューターで楽しめる。豊富な武将を生かしたさまざまな戦法や，独特の城攻めのシステムが特色。多人数同時プレイも可能。



ランペルール
ハ・移植　MSX2

光栄／SLG／ROM,3.5'2DD／(ROM)11,800円(ディスク)9,800円／12月下旬

フランス皇帝ナポレオン一世の生涯を，将軍時代から追ったSLG。地位に応じたイベント拡張システムや，冬将軍など史実的イベントが興味深い。



囲碁入門道場
ハ・移植　TOWNS

G・A・M／囲碁／CD-ROM／9,800円／12月下旬

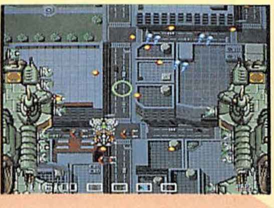
入門，碁学，実戦（対局可能）の三つのコースを持つ，対象層の広い囲碁ソフト。入門コースでは「見学」の形でわかりやすくルールを解説してくれる。



イメージファイト
ア・移植　X68K

アイレム／シューティング／5'2HD／9,700円／12月14日

究極の難度を誇ったシューティング。練習ステージ5面で規定のパーセンテージ以上の敵を倒すと実戦編に突入。これまでで最高の移植度を実現。



ハイパー絵本メルヒェン図書館 グリム童話Vol.4「いばら姫」
TOWNS

ぎょうせい／教育／CD-ROM／3,800円／12月下旬

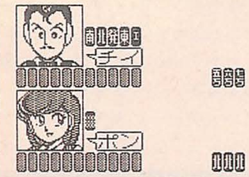
「ねむり姫」の名でも知られる童話がTOWNSで楽しめる。ナレーションの風間杜夫のロマンチックな語り口に合わせて，美しい場面が展開していく。



ぎゅわんぶらあ自己中心派
ハ・移植　PC-ET

ゲームアーツ／麻雀／ROMカード／7,000円／12月中旬

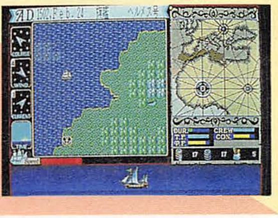
ちょっとおかしな麻雀マンガをコンピューター化。大勢の個性ある（ワガママな）雀士たちが相手になる。ツキを加味したモードや，指導モードもある。



大航海時代
ハ・移植　X68K

光栄／SLG／5'2HD／9,800円／12月中旬

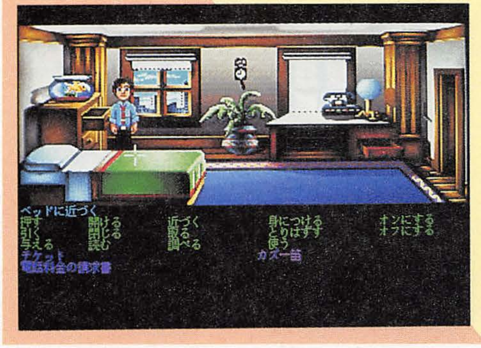
RPGとSLGの絶妙な融合に成功した同作品がX68Kで動く。貿易で儲けるも，海賊として生きるもキミしだい。グラフィック面の強化もうれしい。



ザック・マックラッケン
海・移植　TOWNS

富士通／AVG／CD-ROM／8,800円／12月下旬

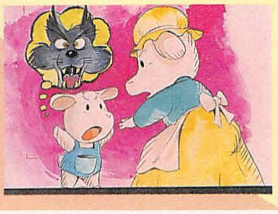
同社のゲーム『インディ・ジョーンズ』のシステムをベースにしたオリジナルのAVG。プレイヤーはオッチョコチョイの新聞記者となり，3人の美女と共に，マインドベンダーとよばれる宇宙人の野望を打ち砕く。展開の意外さと中間色を駆使した美しいグラフィックが見もの。ストーリーとは関係のなしの小道具もいい。



ハイパー絵本メルヒェン図書館 グリム童話Vol.3「オオカミと七匹の小ヤギ」
TOWNS

ぎょうせい／教育／CD-ROM／3,800円／12月下旬

「赤ずきん」「ブレーメンの音楽隊」につづ電脳絵本シリーズがリリース。好評のぬり絵遊びの画面数が一気に倍増，ディスク・アクセスも短縮された。



ハイパー知育絵本「日本昔ばなし」
TOWNS

ぎょうせい／教育／CD-ROM／8,000円／12月下旬

パソコン上に「日本昔ばなし」の世界が出現。「ももたろう」「さるとかに」の2タイトルの他に，「めいろ」「ひきざん」の知育ゲームも入っている。



ティル・ナ・ノーグ
MSX2 パ・移植

システムソフト／RPG／3.5'2DD／8,800円／12月下旬

プレイヤーが自分独自の世界を持てる，シナリオ・ジェネレーティング・システム搭載のRPG。魔法やアイテム，敵味方のキャラクターが非常に多彩。



天下統一
J3100 パ・移植

システムソフト／SLG／3.5'2HD／9,800円／'91年1月

名ゲーム・デザイナーの手による戦国SLGがノート型パソコンに。戦闘以外の余計な要素を極力省いたシビアな設計と，高度な戦略性が魅力的。

NOW PRINTING

コラムス
MSX2 TOWNS ア・移植

日本テレネット／アクション・パズル／(MSX2)3.5'2DD(TOWNS)CD-ROM／7,200円／12月12日

三つ組みになって落ちてくるブロックの順序を入れ替えて積み上げ，同色が縦横斜めに三つならぶと消えるアクション・パズル。BGMはパソコン・オリジナル。





アフターケア サイバーファイト
PC88 PC98

タケルソフト(開発:東宝)／アクション／(PC88)5'2D(PC98)5,3.5'2HD／5,400円／10月24日

電脳世界の中で行なわれる1対1の格闘サッカー・ゲーム。1人プレイで成長させたキャラクター同士を戦わせられる観戦モード「ゴーレム」がウリ。



アフターケア 大戦略III'90 パワーアップキット
PC98

システムソフト／SLG／5',3.5'2HD／5,000円／10月26日

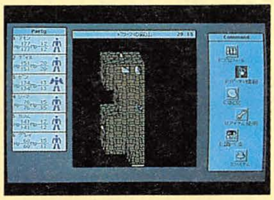
『大戦略III・グレートコマンダー』を買った人のためのサポート・ソフト。これを使うと，同作品が最新作『大戦略III'90』に生まれ変わる。



アフターケア ファンタジーIV
PC88 海・移植

スタークラフト／RPG／5'2D／9,800円／11月9日

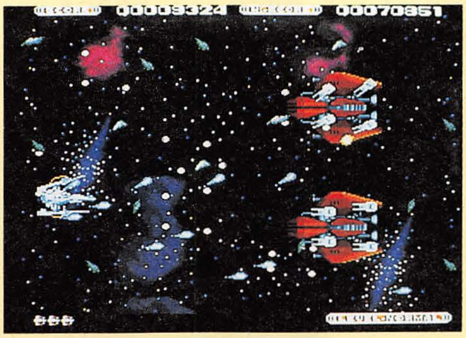
I，II，IIIと好評を博した海外RPGシリーズの続編。基本的なストーリー構成はそのままに，移動や戦闘などのシステムが大きく変更された。



アフターケア ソルフィース
X68K

ウルフチーム／シューティング／5'2HD／8,800円／11月17日

1レバー＋1ボタンというシンプルな操作系の横スクロール・シューティング。三つの砲塔にそれぞれ異なった装備（レーザー，ミサイル，ダブル）をさせられ，砲塔の発射角も変更・固定できる。多関節キャラのスムーズな動きと，練り込まれた演出は一見の価値あり。MIDIに対応。

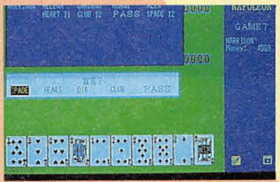


ザ・スーパーラスベガスII
PC98 X68K

日本テクスタ／ギャンブル／(PC98)5',3.5'2HD(X68K)5'2HD／12,800円

コントラクトブリッジ／ブラックジャック／セブンスタッドポーカー／ナポレオン／ミリオネア／ドローフォー／インディアンポーカー／バックギャモンなどが遊べる。

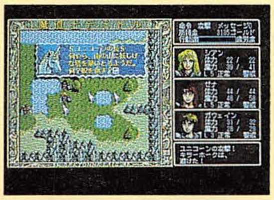




アフターケア ブルトンレイ
X68K パ・移植

システムソフト／RPG／5'2HD／8,800円／11月23日

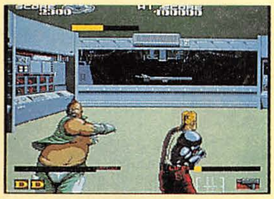
中世ヨーロッパの雰囲気の複数シナリオRPG。プレイヤーはキャラクターのレベルに合わせてシナリオを選びプレイする。移動速度と疲労の扱いが面白い。



アフターケア ダイナマイト・デューク
X68K ア・移植

ヘルツ／アクション／5'2HD／8,800円／11月30日

鋼鉄の腕を持った特殊部隊々員として，マシンガン，キック，パンチを使いわけて敵を撃破していく。銃撃戦と格闘戦の絶妙な融合による戦闘は壮快。



アフターケア トンネルズ&トロールズ
TOWNS パ・移植

スタークラフト／RPG／CD-ROM／9,800円／11月30日

同名テーブルトークRPGのパソコン版がTOWNSにも登場する。他機種版はバグが多かったが，TOWNS版は？ 多彩なイベントが楽しい。



HOT★NEWS

・コナミ期待のX68K版『パロディウスだ！』は，91年2月発売予定に。

・ENIXのPC-88SR版『ジーザスII』も91年1月以降発売予定。

・ホームデータのX68K,PC98,FM TOWNS用『マーブルマッドネス』は，91年2月中旬に発売延期。

・シャープからX68K用『中華大仙』が91年初頭に発売。

・SPSのX68K用新作は，ナムコの『メルヘンメイズ』。『ネメシス'90』は91年春に発売延期。タイトルはそのままだ。

・電波新聞社の91年新作第一弾は，X68K用『エイリアンシンドローム』に決定。他にもナムコのシステムI用人気ゲームをX68Kに移植しているとの噂。

・ライトスタッフのPC98用『アルシャーク』も91年発売に。

アフターケア オルテウス
PC88VA

ウィンキーソフト／シューティング／5'2HD／3,300円／11月下旬

PC88VA専用の横スクロール・シューティング。RPG成長方式を採用，シューティングの腕前に関わらず楽しめる。マルチ・エンディングあり。通信販売のみ。



アフターケア Pansy
PC98

ウェーブトレイン／グラフィック・ツール／5,3.5'2HD／12,000円／11月28日

幼稚園・小学校低学年から使えるお絵かきソフト。クレヨン風タッチや効果音，わかりやすいアイコン表示など，絵を描くことの楽しさを味わえる。



OVERSEAS 海外ソフト

監修：猪野清秀

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

1位と2位のソフトは，タイトルそのものはそれほど新しくはないものの，Amiga版の出現でこれほどまでの順位を占めるようになった。Amigaはやっぱり強い。また，3位の『Sim Earth』はイマジニア社から，MAC用の日本語版の発売が91年1月17日に予定されているそうだ。発売が待ちどおしい。

順位	タイトル
1	Indianapolis 500(E.A.) Action+Simulation/IBM-PC,Amiga/8,000円
2	M1 Tank Platoon (MicroProse) Action+Simulation/Amiga,IBM-PC/9,000円
3	Sim Earth(Maxi) Simulation/Macintosh/10,000円
4	Wings(Cinemaware) Action+Simulation/Amiga/7,000円
5	F-29 Retaliator(Ocean) Action+Simulation/Amiga/8,000円
6	A-10 Tank Killer(Sierra) Action+Simulation/Amiga,IBM-PC/7,000円
7	Shadow of the Beast II (Psygnosis) Action/Amiga/8,000円
8	Armor Alley(Three Sixty) Action/Macintosh/7,000円
9	Unreal(U.B.I.) Action/Amiga/8,000円
10	Darwin's Dilemma (Inline Design) Puzzle/Macintosh/7,000円

ついにでた!?破格のマッキントッシュ

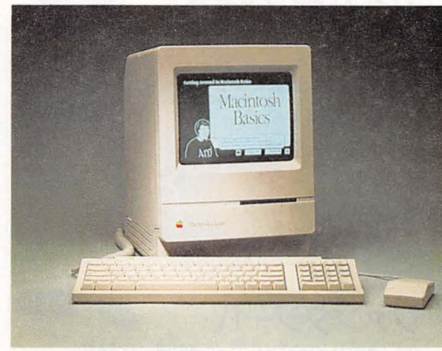
かなり前からその出現を噂され，「90年のはじめにはでる」，「いや91年まではでないだろう」，「やっぱり噂だけで事実ではない」，などさまざまな憶測を呼び，マッキントッシュはほしいが予算が足りない「潜在的マックユーザー」をやきもきさせた，いわゆる「1,000ドル・マック」。これにあたる「Macintosh Classic」（マッキントッシュ・クラシック，以後文中では「MC」）がこのたびアップルコンピュータジャパン社から発表された。

この「MC」，国内価格は198,000円と，国内16bit機種の低価格機種と同レベルに抑えている。それでいて，マック特有の形態である，CRT・本体部分・ディスクドライブの一体型デザインを崩してはいない。つまりこの価格には，本体価格の他にCRT価格も含まれていると思っていいわけである。

さらにこの「MC」は，「Macintosh Plus」にくらべて25パーセントもの処理速度の向上化にも見事に成功しているのだ。

さてこの「MC」，メインメモリ2MB+1ディスク・ドライブ／漢字モデルが198,000円，40MBのハードディスク追加タイプが298,000円となっている。

また1歩，マックが日本のユーザーの身近な存在になったと言っても過言ではなかろう。



▲これが噂の「マッキントッシュ・クラシック」だ！

新作ソフトData Base

本コーナーでは，編集部が選んだおすすめの4本を紹介している。なお，価格については，秋葉原にある海外パソコンとソフトの専門店「オークビレッジ」での価格を表している。

FACES（フェイスィズ）



- SPECTRUM HOLOBYTE
- IBM-PC
- 7,000円

誰にでも気軽に遊べるパズルゲームとして登場し，日本ではパソコン用にはBPS社から移植され，その後アーケード・ゲーム機，家庭用ゲーム機，そしてボードゲーム版まで発売された『テトリス』。作者がソ連のパジトノフ氏であることはもう知っている人も多いだろう。

そのパジトノフ氏の『テトリス』『ウェルトリス』（『ブロックアウト』とほぼ同じ，3D版『テトリス』）に続くパズルゲーム（...TRISシリーズ）第3弾，それが「フェイスィズ」だ。

名前から想像がつくとおり，前2作と異なり，積みあげるのはブロックではなくて顔。しかも，あご，口びる，鼻，目，そして頭の五つに分割されている。

これらをモンタージュ写真のように，うまく人間の顔になるように組み立てていけばいい。しかも同じ人物のパーツで統一する必要はない。まったく別の人物のもので一つの顔をつくってもいいのだ。もちろん完全な1人のパーツで顔をつくれば高得点を得られる。組み立てに失敗して画面の上にまでパーツが到達するとジ・エンド。

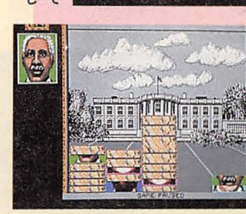
レベルによっていろいろな人物の顔が用意されている。それらの顔が，特徴をよくとらえているのだ。参考にされている人にとっては失礼かもしれないが，有名人の顔を使って遊んでしまうというのは非常に痛快なものではないだろうか。



◀レベルなどの設定。キーボードの他にジョイスティックでもプレイは可能



▶世界の政治家の顔でプレイ。やっぱり少し異様な気がする



◀アメリカの有名人のパーツでプレイ。でも誰だかわからない人もいる……

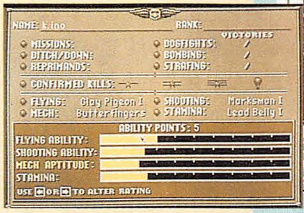
ウイングス

WINGS



- CINEMAWARE
- Amiga
- 7,000円

▼プレイヤー・キャラクターの設定。ボーナス・ポイントを振りわけて，特徴のあるキャラクターをつくれる





◀訓練を無事終えて、晴れて第56航空隊に入隊！

過去に紹介した飛行機ものはいずれも第二次世界大戦以降をテーマとして取り扱っていた。とくに『F-29』などは，まだ実戦配備されていない将来の戦闘機を題材にしたものだった。

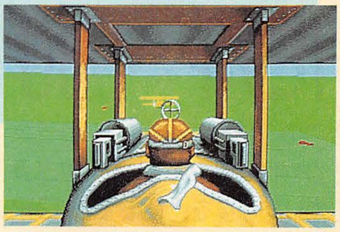
実際に飛行機が戦闘用として使われだしたのは複葉機が全盛の第一次世界大戦での頃。しかも，はじめのうちは非常に穏やかな戦いだった。

このゲームではそれから少したった1916年の3月，プレイヤーは英国の第56航空隊に入隊した新米パイロットという設定になっている。はじめに与えられる初期能力に，ボーナス・ポイントを加えて四つの能力（飛行能力・射撃能力・技術適性・持久力）を決定する。そしてとりあえず飛行学校へ入校するのだ。

飛行学校では機銃掃射・爆撃・飛行の訓練を行なう。そして訓練にパスしたらいよいよ実戦配備だ。

実戦ではさまざまな命令を与えられる。それらはおもに空戦任務，機銃掃射任務，爆撃任務にわけられる。それぞれ任務を忠実にこなしていくと自分の能力があがり，昇進していくというわけだ。

他のフライト・シミュレータとちがって，飛行機の操縦は大変楽である。ビジュアルに関しては優れているシネマウェアの作品だけあって，見た目は大変すばらしい。しかも内容はそれ以上なのだから，薦めないわけにはいかないだろう。



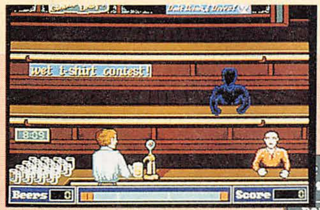
▲ついに実戦！はじめは飛行場のパトロール。赤い敵機を，僚機とともに全部撃墜しなければならない。厳しいぞっ！

バーゲームズ

BAR GAMES



- ACCOLADE
- Amiga
  IBM-PC
- 7,000円



◀力をうまく調節して，ジョッキを客に渡すゲーム。力を入れすぎるとジョッキは空高く飛んでいってしまうのだ



▲サイコロの目で勝負するこのゲームは，目そのものよりも相手の女性とのハッタリの掛け合いが決め手となる

何本かのソフトが1パックになって入っているソフトは以前にも紹介したが，この『バーゲームズ』もその一種である。しかもその5本がすべて暇つぶしにちょっとやってみようかという感じの，きわめてノリの軽いゲームなのだ。

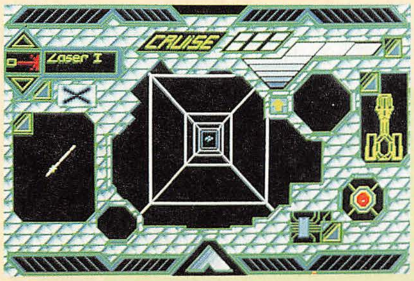
コンピュータとプレイヤーのハッタリ勝負とも言える，サイコロ・ギャンブルの『Liar's Dise』，言葉の選択肢から適切なものを選んで，女性の気を引いてデートに誘うAVG『Pick-up Aritist』，日本の温泉にあるゲームの代表作『Air Hockey』，水の入っているバケツをうまくひっくり返して女性を水浸しにする『Wet's Wild』，バーテンダーになって客にうまくビールジョッキを渡すのが目的の『Last Call』。この5本が入っている。なんとなく得した気分になれる1作だ。

マジック　フライ

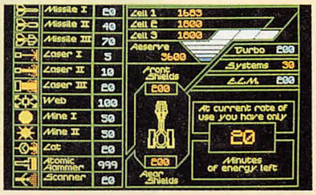
MAGIC FLY



- ELECTRONIC ARTS
- Amiga,ATARI-ST
- 6,000円



◀メイン・スクリーン。ここから各モードに移行する



▲搭載兵器の一覧。これだけの武器を積んでいても，安全とは言い切れない。油断大敵，なのだ

海外のソフトによくある，ポリゴンをゴリゴリ使った3Dのゲームを今月も1本紹介しよう。その名も『マジック　フライ』。

プレイヤーは宇宙船マジック・フライに乗り込んで，さまざまな難関を乗り越え，自分の身を守りつつ，さるミッションをこなしていかねばならない。アドベンチャー・ゲームに近い部分もあるが，基本的にはリアルタイムでゲームは進行する。自機も機雷やレーザーなどの強力な兵器を持ってはいるが，敵はそれ以上に強力だ。画面の流れるような美しさにほれぼれして見入っていると，自分の機が痛い目にあうことはまちがいないだろう。

こういう完成度の高いポリゴンのゲームをもっと国内のパソコンでもプレイしたいものである。

※今回紹介したソフトのうち，『FACES（フェイスィズ）』についてはPS/55Zにて撮影を行ないました

VIDEO GAME!

ビデオゲーム

監修：やんま

これからのガン・シューティングはどうなる？

各社から続々と新しいガン・シューティングが発売される。二番煎(せん)じかと思ってしまうが，そうではないようだ。発売中のタイトー『スペースガン』の，フットペダルを踏むと好きなときにバックできるというシステムや，来春発売予定のナムコ『スティールガンナー』の演出，スピード感，『ゴーリーゴースト』のミニュチュアと画面の合成，などのように，今までのガン・シューティングになかった新しい試みに挑戦している点は，大変好感が持てる。

一見，完成しているかのように見えるガン・シューティングのシステム。だが，まだまだ歴史は浅く，可能性は大きい。これからでる物も，これらのように新しい要素を開拓するものであってほしいものだ。



今月の人気ソフト・ランキング

HOT ★ 30

今月の1位は『ファイナルラップ2』。やはり新コースは予想どうりの盛りあがりを見せた。日本GPの影響か『スーパーモナコGP』，そして『ウイニングラン鈴鹿GP』も一気に浮上。まだしばらくもつか？『US NAVY』，『パイプドリーム』は8位，9位と好スタート。『スペースガン』，『GPライダー』はまだ店数が少なく，来月からの活躍が期待されるところだ。

1 ファイナルラップ2
ナムコ
F-1ドライブ・シミュレーション
↑前4位



2 雷電
セイブ開発／テクモ
縦スクロール・シューティング
↑前1位



3 ファイナルファイト
カプコン
バイオレンス・アクション
↑前2位



4 コラムス
セガ
アクション・パズル
↑前3位



5 スーパーモナコGP
セガ
F-1ドライブ・シミュレーション
↑再登場



新作ソフトData Base

ピットファイター

コナミ／格闘アクション／業者価格208,000円／11月22日

都会の地下鉄，地下駐車場など地下社会で繰り広げられる格闘技。元プロレスラーや軍人崩れ，パンクなど多彩な敵と戦う格闘ゲーム。

2人同時プレイ，3人同時プレイ可。8方向レバー，3ボタンを使用。三つのボタンの組み合わせでさまざまな攻撃が可能。スタート時に，キックボクサー，空手の使い手，プロレスラーの中から1人を選ぶ。

この3人はそれぞれ必殺技を持っていて，三つのボタンを同時に押せば使うことができる。

画像取り込みを使ったリアルなキャラクターが大暴れする。



MJ-12（マジェスティックトゥエルブ）

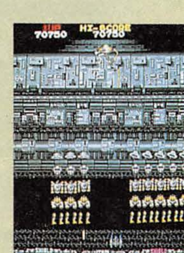
タイトー／シューティング／標準小売価格188,000円／11月

かつて大ヒットし，第一次ビデオゲーム・ブームを引き起こした「スペースインベーダー」のリメイク。今のゲームらしい派手な攻撃，演出が加えられている。

全11ラウンドで構成され，プレイヤーは面をクリアすると，つぎに進む面を選ぶことができる。最終面は冥王星で敵の大ボスとの対決となる。

自機はシールド制＋残機制。UFOを撃つとアイテムが出現。タイム・ストップ，バスター・レーザー，デストロイド・ビームなど全8種。自機のシールドを増やすアイテムもある。

ボス・キャラクターを倒す面（フロント・ビュー）や，牛をさらっていこうとするUFOを撃ち落とす面（キャトルミューティレーション）などのボーナス面もある。2人同時プレイ可。F2システム。



パンクショット

コナミ／格闘バスケット／価格未定／12月上旬

ニューヨークのダウンタウンを舞台にした格闘バスケットボール。8方向レバー，2ボタン。1P対コンピュータ，2P協力対コンピュータ，1P対2P対戦プレイができる。

バトル・バスケットの頂点を目指す2人。スタリオンとスパイクが，手ごわい五つのチームを相手に戦いを繰り広げる。試合中はルール無用，殴ったり蹴ったりは当たり前。ラリアットやバック・ドロップなどのスペシャル・アタックもすることができる。

試合はパーク，ハーバー，ダウンタウンの3か所で行なわれる。

それぞれの会場にはたくさんの罠や仕掛けが……。全5ステージ。

今月のNEW VIDEO GAMESのコーナーでも紹介している。



パウンドフォーパウンド

アイレム／ボクシング・シミュレーション／価格未定／12月

トラック・ボールと二つのボタン（顔面パンチ・ボタン，ボディパンチ・ボタン）を使うボクシング・ゲーム。ボタンを押しっぱなしにしてトラック・ボールをプレイヤーの前に向かって回す，などのようにトラック・ボールとボタンの組み合わせでパンチを繰りだす。

8人の個性的なボクサー達と対戦していき，チャンピオンを目指す。2P対戦も可能。



スペースガン

タイトー／SFガン・シューティング／標準小売価格950,000円／発売中

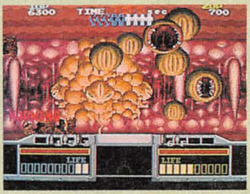
2P同時プレイ可のSFガン・シューティング。

A.D.2039年。人類による宇宙開発が順調に進行していた。しかし，その裏で，原因不明の事故が相ついで発生。地球連邦政府は，すご腕の宇宙海兵コマンドを派遣した。そのコマンド達の前にSOSを発信している宇宙貨物船が出現。救出を急げ！

全7ラウンドに登場する数々のモンスターを倒しながら人質を救出していく。プレイヤーは多弾式高性能銃スペースガンを操作。通常弾のほかに，4種類の特殊弾を使うことができる。特殊弾はポンプ・アクション（銃の下部をスライド）させることで選択，使用する。

足元にはフット・スイッチがついていて，これを踏んでいる間は進行方向とは逆の方向へスクロール。敵の攻撃などを一時的に回避することができる。

モンスターの攻撃により10個のライフゲージがなくなるとゲーム・オーバーとなる。



ドラゴンセイバー

ナムコ／縦スクロール・シューティング／価格未定／12月

X68000などにも移植されて好評だった縦スクロール・シューティング，『ドラゴンスピリット』の続編。2人同時プレイができるようになった。1Pはブルー・ドラゴン，2Pはレッド・ドラゴンを操作。8方向レバー，2ボタン（上空攻撃ボタンと地上攻撃ボタン）。上空攻撃ボタンはフルオート連射。ボタンを離していると気合いがたまり強力な攻撃ができるようになる。

アイテムには首の増えるデュアル，トリプル・ヘッドの他，ファイヤー・ドラゴン，アックス・ドラゴン，スパーク・ドラゴンなどに変身できるものがある。今月のNEW VIDEO GAMESでも紹介している。





スーパーパン

ミッチェル／アクション・シューティング／業者価格12万円／11月下旬

好評だった「ポンピングワールド」のニュー・バージョン。画面上のボールをつぎつぎに撃ち消していけばよい。

前作と同じ面クリアタイプ，世界1周40ステージの「ツアーモード」。つぎつぎにわきでてくるボールを延々と割り続ける「パニック・モード」。二つのモードを選べるようになった。

ツアーモードではバルカン砲，ダブル・ワイヤー，タイム・ストップなどのアイテムがでてくる。



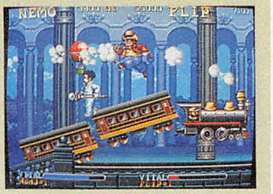
ニモ

カプコン／アクション／価格未定／12月下旬

2人同時プレイ可のファンタジック・アクション。

ある夜，街中が眠りについた頃，1隻の飛行船が夢の国から舞い降りてきた。1人の男の子，ニモをすばらしい冒険の旅に招待するために…。

8方向レバー，パンチ・ボタン，ジャンプ・ボタンでニモとフリップを操作し，不思議な夢の国を冒険する。落ちてる物を拾って投げつけることなども可能だ。CPシステム第13弾。

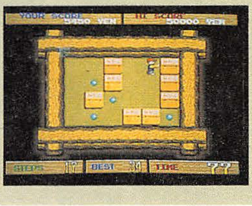


倉庫番デラックス

パ・移植

ナムコ／パズル／価格未定／11月20日

幅広い機種に移植されている有名パズルゲームのアーケード版。倉庫の中の荷物を，定められた箇所まで運べばよい。4方向レバーと，面のはじめからやり直すボタン，そのまま逆戻しし，手を戻すボタンの二つを使う。初級者から上級者までいくつものレベルにわかれていて，好きな場所からはじめることができる。各レベルの最後には謎のハテナ面が……。



レーザーゴースト

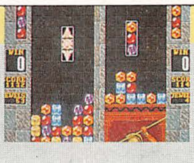
セガ／ホラーガン・シューティング／価格未定／12月

3人同時プレイのできるガン・シューティング。町に現れ，人々を襲いはじめたゴースト達を退治するのが目的。





6 コラムスII
セガ
アクション・パズル
前12位



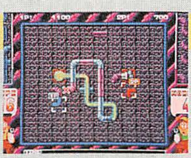
7 マジックソード
カプコン
ファンタジック・アクション
↑前6位



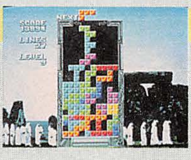
8 US NAVY
カプコン
横スクロール・シューティング
☆



9 パイプドリーム
ビデオシステム／ナムコ
アクション・パズル
☆



10 テトリス
セガ
アクション・パズル
↑前5位



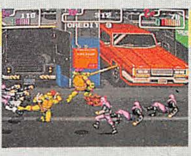
11 ワールドスタジアム'90
ナムコ
ベースボール・シミュレーション
前7位



12 パロディウスだ！
コナミ
横スクロール・シューティング
前10位



13 T.M.N.T.
コナミ
亀アクション
前8位



14 NEO・GEO (MVS)
SNK
前13位



15 G-LOC
セガ
ドッグファイト・シミュレーション
前9位



16 ウイニングラン鈴鹿GP
ナムコ
F-1ドライブ・シミュレーション
↑再登場



17 ピストル大名の冒険
ナムコ
横スクロール・シューティング
☆



18 GPライダー
セガ
バイクレース・シミュレーション
☆



19 サプライズアタック
コナミ
アクション
☆



20 ラインオブファイアー
セガ
3Dガン・シューティング
前19位



順位	タイトル	前回
21	クラブ90'S 日本物産 脱衣麻雀	☆
22	麻雀革命 ジャレコ 脱衣麻雀	前20位
23	ビーストバスターズ SNK スプラッター・ガン・シューティング	↑再登場
24	琉球 サクセス/セガ アクション・パズル	☆
25	ファイナルラップ ナムコ F-1ドライブ・シミュレーション	↑再登場
26	スペースガン タイトー SFガン・シューティング	☆
27	ガンディーラー テクモ アクション・パズル	☆
28	コンバットライブス テクノスジャパン バイオレンス・アクション	↑再登場
29	クイズH.Q. タイトー 追跡クイズ	前11位
30	ミズバク大冒険 タイトー カバ・アクション	前16位

4位『コラムス』, 6位『コラムスII』, この2作の関係がおもしろい。こういったバージョン・アップで票がわれず, 両方とも上位に位置しているというのはすごい。

今月は嵐のような新作のラッシュ。今月紹介した中では, 文句なしに『ピットファイター』,『パンクショット』の2本が上位にランクされるだろう。次回が楽しみだ。

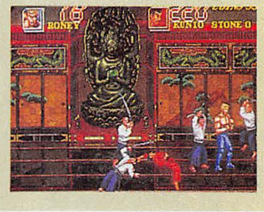
ダブルドラゴン3―ザ・ゼッタ・ストーン―

テクノスジャパン・テクモ／格闘アクション／価格未定／12月上旬

2人, 3人同時プレイの可能な格闘ゲーム。8方向レバー, 3ボタンを使用。

拳法の武者修行中のダブルドラゴン兄弟は, 三つ集めると世界最強の力を手に入れることができるというロゼッタ・ストーンの存在を知り, 世界中を旅しはじめる。

ゲーム・スタート時に, 大極拳や空手といった技のちがう4種類のキャラクターの中から1人を選ぶことができる。新必殺技, ダブル旋風脚や三角飛びをマスターし, アメリカ, 中国, 日本, イタリア, エジプトと五つの国を戦いぬくのだ。

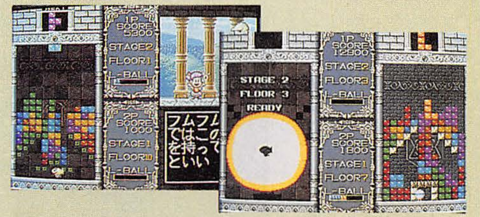


ジョイジョイキッド

SNK／アクション・パズル／28,000円／11月中旬

テトリス・タイプのパズルゲーム。邪魔な障害物(ブロック) を消し, 主人公ラッドとアムの乗る気球や飛行船を画面上まで誘導すればよい。画面上まで達すれば面クリアとなる。

ブロックを4ライン消すごとに画面中央のゲージがあがっていく。これがたまると主人公の周りのブロックを消すことのできる魔法「ライトニングボール」を使うことができる。1ステージ10フロア, 全部で6ステージある。NEO・GEO第9弾。



ラギ

アルファ電子・SNK／アクション／価格未定／12月中旬

2人同時プレイ可, 途中参加もできるアクション・ゲーム。

惑星ラギは昆虫人間の住む美しい星であった。しかし, ダルマー一族がきてから環境は急速に破壊されていく。そして, とうとう王女ファアが病に倒れてしまったのだ。そんな中, ブルーという1人の少年が立ちあがった。ラギの自然を奪うダイマー一族を倒すために。

主人公ブルーは葉っぱで敵を倒す。ひっくり返った敵を持ちあげ, 投げ付けることや, 敵の上に乗っかりけっ飛ばすことなども可能だ。またボタンで主人公の身長も変えることができる。

NEO・GEO第11弾。



パラメデス

タイトー／アクション・パズル／標準小売価格130,000円／発売中

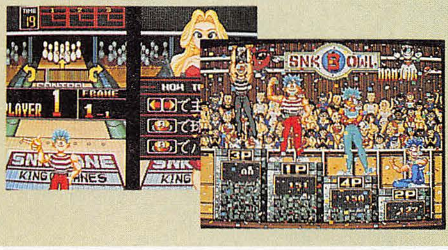
サイコロを使ったアクション・パズル。画面上から降りてくるサイコロの目に, 手前のサイコロの目を合わせて撃ち込む。当たったサイコロは画面下にストックされ, ゾロ目や21などの役を作ると, 上から落ちてくるサイコロを何ラインか消したり, 得点をもらうことができる。



リーグボーリング

SNK／ボーリング・シミュレーション／30,000円／12月上旬

通信機能で4人まで対戦のできるボーリング・ゲーム。一般的なスコアを競うスコアゲームのほかに「フラッシュ」,「ストライク90」などの一味ちがったゲームが楽しめる。主人公の利き腕, ボールの重量などまで設定することが可能だ。NEO・GEO第10弾。



サンダー・アンド・ライトニング

ビスコ／ブロックくずし／価格未定／12月上旬

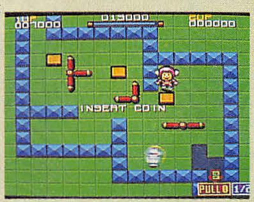
アルカノイド・タイプのブロックくずし。画面下の中国人を操作し, ボールを落とさないようにする。



プッシュマン

富貴商会／アクション／価格未定／12月

制限時間内にあちこちに置かれたBOXを穴に埋めていき, その上を通って出口から脱出する。ステージごとに各ボスキャラとの対決がある。



Family Computer
ファミコン

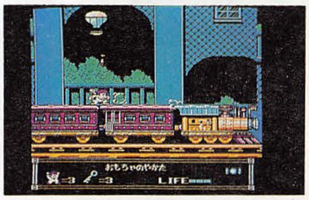
監修：手塚一郎

スーパーファミコン発売の影響はあるか?

とうとう，任天堂の新ハード「スーパーファミコン」が発売となった。画面の回転や拡大縮小などの画期的な性能は，家庭用ゲーム機における歴史を根本から改革するに足るものだ。

任天堂はもとより，サードパーティも挙って参入を表明している。これは，ファミコンの衰退を表すものだろうか。このままファミコンは消滅してしまう運命なのだろうか。

いや，と思う。今月のリストを見てもらえばわかるように，ファミコンはまだまだ活躍してくれそうだ。注目作だって多い。年末商戦が終わってからファミコンの生死が決まりそうである。



◀『パジャマヒーロー』はおススメ

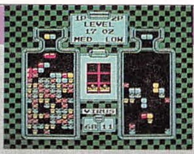


▶『大怪獣デブラス』もいい作品

今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

今月の1位も『ドクターマリオ』が獲得。息の長さには驚かされるばかり。2位は『ドラゴンボールZ・強襲！サイヤ人』。原作の人気もさることながら，ゲーム・システム面でのおもしろさもヒットの原因と思われる。カプコンは『ロックマン3』と『水島新司の大甲子園』をランキングさせている。安心して作品を買える，数少ないメーカーだ。コナミの『悪魔城スペシャル～』は今ひとつ伸び悩み。

1 ドクターマリオ
任天堂
4,900円



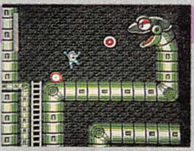
2 ドラゴンボールZ・強襲！サイヤ人
バンダイ
7,800円



3 キャプテン翼II・スーパーストライカー
テクモ
6,900円



4 ロックマン3
カプコン
6,500円



5 水島新司の大甲子園
カプコン
6,500円



新作ソフト Data Base

ベストプレープロ野球'90
カセット

アスキー／SLG／6,800円／12月13日

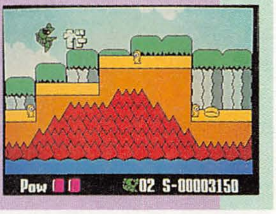
人気シリーズの最新作。アクションの要素を排している戦略性重視の野球ゲーム。今回は選手が実名で登場。また日本シリーズ・モードも付加されている。



ワギャンランド2
カセット

ナムコ／アクション／5,800円／12月14日

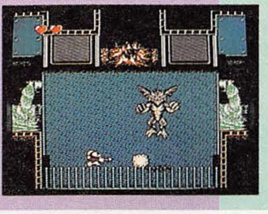
人気アクション・ゲームの続編。前作とシステム上での大きな変更はないが，ボスキャラとの戦闘がさらに凝っている。「音神経衰弱」などで戦うのだ。



グレムリン2
カセット

サンソフト／アクション／6,500円／12月14日

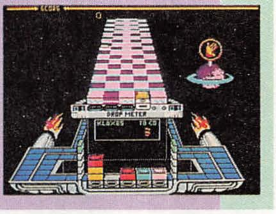
同名映画のゲーム化作品。トップビュー，4方向スクロールのアクション。ギズモを操作，ジャンプやショットを駆使して進む。途中でアイテムを買える。



KLAX
カセット
ア・移植

ハドソン／パズル／5,800円／12月14日

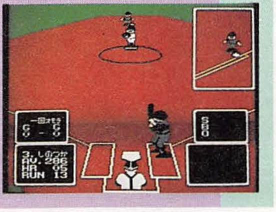
同名アーケード・ゲームから移植されたアクション・パズルゲーム。転がってくるパネルを積み，ラインを作って消す。面によってクリア条件が変化する。



選抜プロ野球バトルスタジアム
カセット

アイ・ジー・エス／アクション／5,500円／12月14日

アクションを主体とした野球ゲーム。ゲーム自体はオーソドックスなもので目新しさはないが，別売のバトルボックスで友だちのデータの転送も可能。



忍者クルセーダース「龍牙」
カセット

サミー工業／アクション／5,500円／12月14日

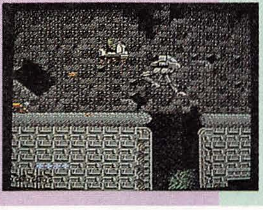
忍者が主人公の横スクロール・アクション。ジャンプと武器を駆使して進んでいく。持っている武器によってサソリや虎などに変身することもできる。



メタルフレームサイバスター
カセット

ジャレコ／アクション／5,900円／12月14日

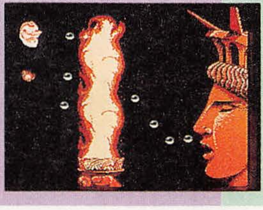
二足装甲歩行兵器を操作するアクション・ゲーム。パイロットを別行動させるなどしながら進めていかなくてはならないので，そのコンビネーションが大切。



暴れん坊天狗
カセット

メルダック／シューティング／6,500円／12月14日

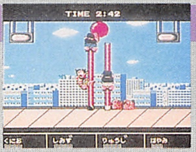
天狗が主人公という一風変わったシューティング・ゲーム。サイドビュー，横スクロールで，フィールドを壊しながら進む。自由の女神なども登場。



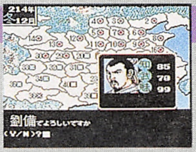
6
ドラえもん・ギガゾンビの逆襲
エポック社
6,800円



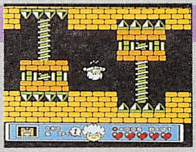
7
ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会
テクノスジャパン
6,200円



8
三国志II
光栄
14,800円



9
悪魔城スペシャル・ぼくドラキュラくん
コナミ
5,800円



10
SDヒーロー総決戦・倒せ悪の軍団
バンプレスト
6,300円



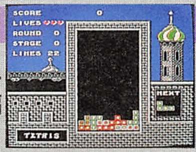
11
なんたってベースボール
サン電子
5,900円



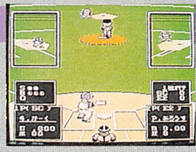
12
維新の嵐
光栄
11,800円



13
熱血高校ドッジボール部サッカー編
テクノスジャパン
5,900円



14
テトリス
BPS
4,900円



15
山村美紗・京都財テク殺人事件
ヘクト
8,500円

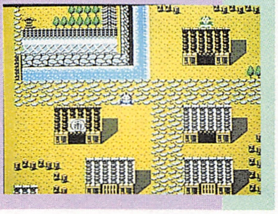


必殺仕事人

カセット

バンプレスト／AVG／7,600円／12月15日

人気TV番組「必殺」シリーズのゲーム作。中村主人(もんど)が主人公，見た感じはRPGだが，内容はAVG。謎解き主体になっている。戦闘は見せ場のみに絞った。

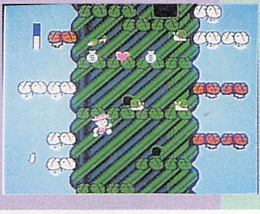


ジャンピングキッド ジャックと豆の木ものがたり

カセット

アスミック／アクション／5,800円／12月19日

サイドビューのアクション・ゲーム。主人公ジャックの動きはジャンプとショットという平凡なものだが，豆の木を登っていく様が妙な雰囲気をだしている。



赤川次郎の幽霊列車

カセット

キングレコード／AVG／6,800円／12月21日

赤川次郎原作の推理AVG。キャラクター・デザインをわたせせいぞう，音楽をすぎやまこういちが担当している。大きなキャラを動かすシステムが目新しい。



ドラドラドラ

カセット

ナツメ／RPG／5,800円／12月21日

異色RPGがナツメから登場する。なんと戦闘を麻雀で行なうのだ。4本の魔剣を探す〝冒険者シナリオ〟と世界最強の男を目指す〝武道家シナリオ〟がある。

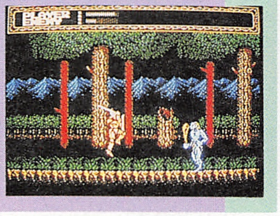
NOW PRINTING

ソードマスター

カセット

アテナ／アクション／5,900円／12月21日

中世風ファンタジー世界を舞台としたアクション・ゲーム。サイドビュー，横スクロールの画面で剣を使い進んでいく。アイテムを取ると魔術的に変身。

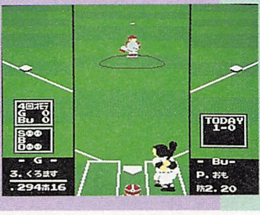


ファミスタ'91

カセット

ナムコ／スポーツ／4,900円／12月21日

大人気シリーズの最新作。トレード機能やホームラン・コンテストなどを付加しただけではなく，守備データを採用することで選手に個性を持たせた。

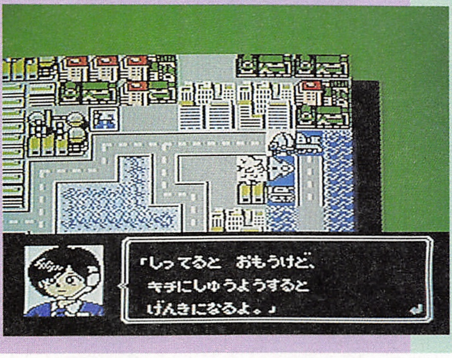


大怪獣デブラス

カセット

データイースト／SLG／6,500円／12月21日

シミュレーションとアドベンチャーをたしたようなゲーム。ある日，海岸に流れついた卵をめぐって，大怪獣デブラスと死闘をくり広げる。卵を積んだ輸送車とデブラスの追いかけっこが軸。卵を奪われないように自衛隊を指揮，研究所まで運ばなくてはならない。初心者でも十分に楽しめるシステムになっている。

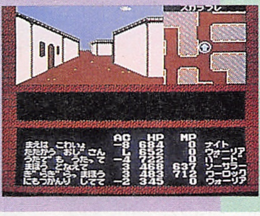


バーズテイル

カセット
海・移植

ポニーキャニオン／RPG／6,800円／12月21日

アメリカで大ヒットしたRPGの移植。屋外のすべてが3Dで表示されるのが特徴。キャラクターの職業に〝バード（吟遊詩人）〟があるのも目新しい。



地獄極楽丸

カセット

パック・イン・ビデオ／アクション／6,200円／12月21日

映画「ZIPANG」に登場した地獄極楽丸が主人公のアクション・ゲーム。サイドビューで髪の毛を振りまわして敵を攻撃したりする。回転ジャンプも可能。

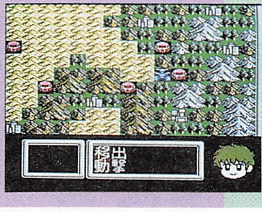


SDガンダム ガチャポン戦記3 英雄戦記

カセット

ユタカ・バンダイ／SLG／6,800円／12月22日

人気シリーズの最新作。今回は連邦軍VSジオン軍で，ストーリー性の高さを強調している。戦闘によってパイロットがレベルアップする要素も入っている。



ムサシの冒険

カセット

シグマ商事／RPG／6,500円／12月22日

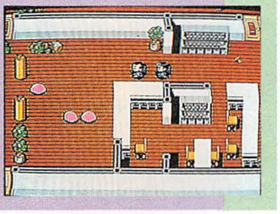
剣豪・武蔵の二代目であるムサシを主人公としたRPG。システムを簡略化し，誰もが楽しめる作品を目指した。イベントの多いのが特徴。シナリオ重視。



ゴーストバスターズ2

カセット

ハル研究所／アクション／5,900円／12月26日

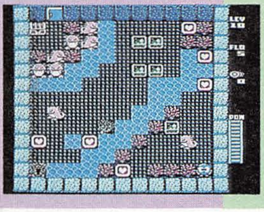


同名映画のゲーム化作品。5人のキャラクターの中から2人を選んでコンビを組み，ゴーストを捕獲するアクション・ゲーム。2人目の操作がむずかしい。

アドベンチャーズオブロロ2

カセット

ハル研究所／パズル／5,900円／12月26日



派手さはないものの人気のあるシリーズの最新作。今回はフィールド・マップを付加し，パーソナルに展開を提供。アドベンチャー風のシナリオがミソ。

ファミコン・トップマネジメント

カセット　パ・移植

光栄／SLG／9,800円／12月中旬

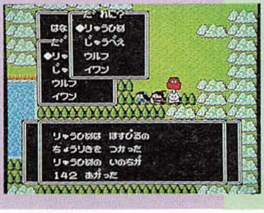


パソコン・ゲームからの移植。企業用戦争を題材としたビジネス・シミュレーション。パズルのハード・メーカーをトップ企業へと成長させていくのが目的。

じゅうべえくえすと

カセット

ナムコ／RPG／7,800円／1月4日

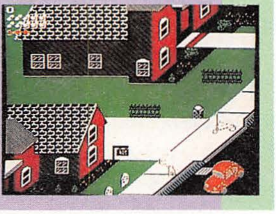


時代劇とSF的要素をミックスしたRPG。基本は「ドラクエ」タイプだが，全10章という壮大なシナリオや，個性たっぷりの仲間が多数用意されている。

ペーパーボーイ

カセット　ア・移植

アルトロン／アクション／5,500円／1月4日

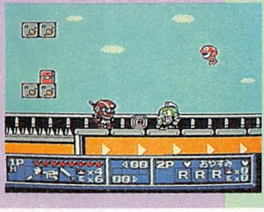


同名アーケード・ゲームからの移植。主人公は自転車に乗った新聞配達の少年で，さまざまな障害を乗り越えながら新聞を正確に配ることが要求される。

ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城

カセット

コナミ／アクション／6,500円／1月5日

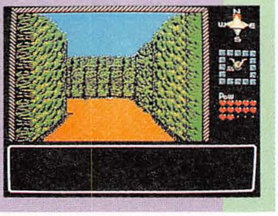


コナミのキャラクターが総出演するゲームの第2弾。シューティング，アクション，レース，パズルなどがミックスされている。全21ステージもある。

アフターケア 迷宮の達人　大迷路

カセット

エポック／迷路／5,800円／11月30日

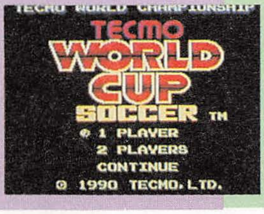


3Dで表示される大迷宮の中を探索するゲーム。敵の存在はなく，純粋な迷路ゲームになっている。ただし，九つある「クポエの鍵」を入手しないとダメ。

アフターケア ワールドカップサッカー

カセット　ア・移植

テクモ／スポーツ／5,800円／12月7日

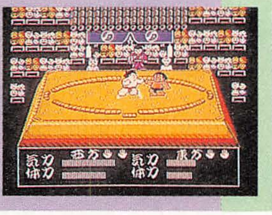


同名アーケード・ゲームからの移植。アーケードはトラック・ボールだったが，十字キーで選手を操作することになる。パスワード・コンティニュー可。

アフターケア 千代の富士の大銀杏

カセット

フェイス／スポーツ／5,800円／12月7日



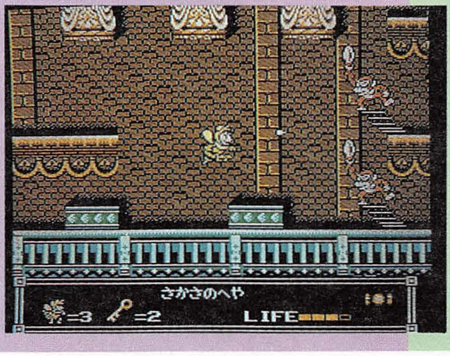
人気力士・千代の富士と同門の力士を主人公とした相撲ゲーム。横綱を目指す。練習や観戦，対戦プレイなど数多くのモードが用意されているのが売り。

アフターケア パジャマヒーロー

カセット

カプコン／アクション／6,200円／12月7日

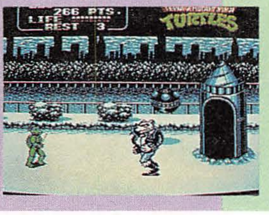
映画「ニモ」のゲーム化に，キャラクターものを得意とするカプコンが挑んだ。主人公のニモは攻撃できず，キャンディを投げたり，ジャンプしたりするだけ。だが，このキャンディをある特定のキャラクターに食べさせることで乗り移れる。そして，そのキャラクターの能力をつかえるようになる。全8ステージ。



アフターケア T.M.N.T

カセット　ア・移植

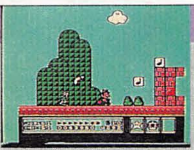
コナミ／アクション／7,000円／12月7日



同名アーケード・ゲームからの移植。忍者ガメを主人公とした格闘アクション。4人の主人公から1人を選ぶことができる。いろんなトラップが楽しい。

---

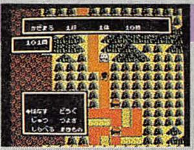
16 スーパーマリオブラザーズ3　任天堂　6,500円



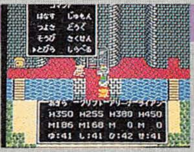
17 SD戦国武将列伝・烈火のごとく天下を盗れ　バンプレスト　6,800円



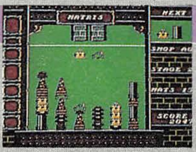
18 忍者らホイ！　アスキー　7,800円



19 ドラゴンクエストIV　エニックス　8,500円



20 ハットリス　BPS　5,500円



順位	タイトル	メーカー／価格
21	燃えプロ'90感動編	ジャレコ／6,500円
22	ビックリマンワールド・激闘聖戦士	ハドソン／6,500円
23	まじゃべんちゃー麻雀戦記	徳間書店／5,800円
24	パチ夫くん3・帰ってきたパチ夫くん	ココナッツジャパン／7,980円
25	アストロファング	A-WAVE／6,700円
26	ブラッディーウォリアーズ	東映動画／6,200円
27	シャッフルパックカフェ	ポニーキャニオン／6,200円
28	ファミスタ'90	ナムコ／5,800円
29	ガン・ナック	トンキンハウス／6,000円
30	ファイナルファンタジーIII	スクウェア／8,400円

今月は年末商戦に当たったこともあり，じつにたくさんのソフトが発売になる。中でもナムコは3作品を発表，そのどれもが確実にヒットすると思われる。注目作はデータイーストの『大怪獣デブラス』。単なるお笑いゲームではない点がすばらしい。また，バンプレストの『必殺仕事人』も見逃せない。RPG風システムとAVGがマッチしていて楽しめる。

PCエンジン

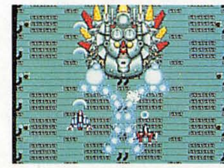
監修：ベニー松山

90年暮れはシューティングづくし

さすがに年末ともなると，各メーカーから普段に増した勢いでソフトが発売になる。それはPCエンジンでも同じようで，先月の1ページ6本から見開きいっぱいの19本まで盛り返している。

そこで今月のラインナップをジャンル別に見てみると，シューティングが6本とアクションの5本を上回って一番多い。このうち移植モノは『大旋風』と『天聖龍』のみで残りの4本はPCオリジナルである。何かと寒い季節，ハードなシューティングに思わず体を揺らして熱くなるのも悪くないんじゃなかろうか。お年玉もでることだし。

あっ！　だからこんなにたくさん……。



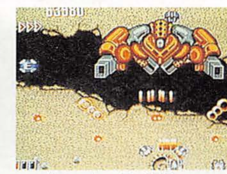
▲バーニングエンジェル



▲トイショップボーイズ



▲バイオレントソルジャー



▲オーバーライド

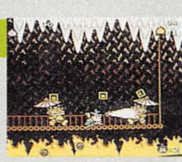
今月の人気ソフト・ランキング HOT☆20

アーケードの人気者『エアバスター』は，PC用に名前が変わってもやっぱり人気者。初登場の1位もうなずける『エアロブラスターズ』。あっさりと首位の座を明け渡した『桃活』も抜け目なく2位をキープして，結局ハドソンの1，2フィニッシュで今月は決められてしまった模様。『F1サーカス』も何だかんだ言って人気3位に食い込んでます。

1 エアロブラスターズ　ハドソン　6,500円



2 桃太郎活劇　ハドソン　6,500円



3 F-1サーカス　日本物産　6,900円



4 桃太郎伝説ターボ　ハドソン　5,800円



5 ファイナルブラスター　ナムコ　6,800円



新作ソフトData Base

らんま1/2

メサイヤ（NCS）／アクション／6,800円／12月7日

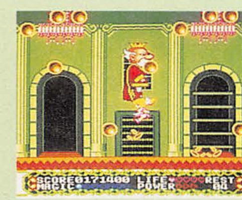
単行本はベストセラーで，TVアニメも放映中の人気コミックを題材にしたキャラクター・アクション。ビジュアル・シーンはアニメの原画を流用している。



不思議の夢のアリス

フェイス／アクション／6,400円／12月7日

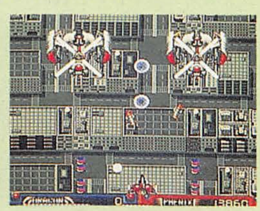
悪夢に変えられた夢を取り戻すために戦うアリス。〝イヤ！〟の叫び声と踏みつけで攻撃できるほか，アイテム入手用の昼夜逆転やハイジャンプ魔法がある。



バーニングエンジェル

ナグザット／シューティング／6,700円／12月7日

2P同時プレイが可能なアーケード感覚の縦スクロール・シューティング。2種類の合体ができ，自機同士を重ねるとエネルギー残量が平均される。

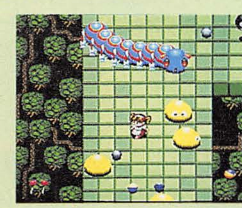


メルヘンメイズ

ア・移植

ナムコ／アクション／5,500円／12月11日

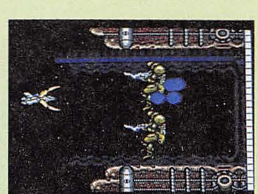
シャボン玉を武器に全9ラウンドを抜けて悪の「女王さま」を倒す。敵と接触してもダメージを受けないものの，足場から外に弾きだされると1ミス。



バイオレントソルジャー

アイ・ジー・エス／シューティング／6,400円／12月14日

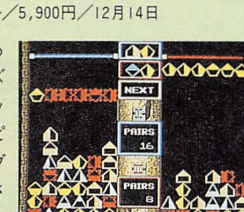
自機の先端部にガードと呼ばれるプロテクターが標準装備されており，これを開くと危険は増すものの攻撃範囲を広げることができる。全6ステージ。



スピンペア

メディアリング／パズル／5,900円／12月14日

GTの通信機能にも対応のシンプルなパズルゲーム。2個のブロックのペアを回転（スピン）させ，落下先のブロックと重ねて消滅させる。



大旋風

ア・移植

NECアベニュー／シューティング／7,200円／12月14日

東亜プラン・シューティングのひとつで，ヘルパーと呼ばれる友軍機の編隊を呼びだせる。この連中は弾も発射してくれるし，被弾すると特攻する。



ワラビー!!

メサイヤ（NCS）／ギャンブル／6,500円／12月14日

レース用のカンガルーがワラビー。そのレースに賭けるギャンブル・ゲームだが，所持金が増えるとワラビーのオーナーにもなれる。レース新聞もある。



チャンピオンレスラー

ア・移植

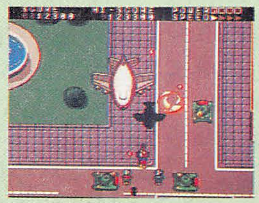
タイトー／スポーツ／6,600円／12月14日



8人のレスラーが用意され，2対2のタッグマッチによる最大4人までのプレイが可能。パワーを貯めれば大技が使え，逆に返すこともできる。

トイショップボーイズ

ビクター音楽産業／シューティング／6,200円／12月14日

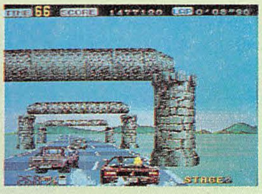


エアガン，ブーメラン，サーベルを持った3人の少年を状況に合わせて切り替え，襲ってくるおもちゃの群れと戦う。後方待機の2人は当たり判定なし。

アウトラン

ア・移植

NECアベニュー／カーレース／7,200円／12月21日

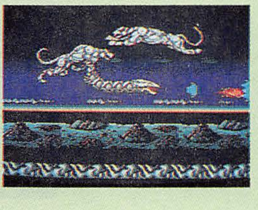


体感ドライブゲームの古典とも言える名作の移植。各ステージは扇状に分岐していき，5ステージ目のゴールは5種類になる。車種はテスタロッサだ。

天聖龍

ア・移植

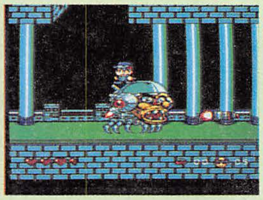
エイコム／シューティング／7,200円／12月21日



アーケードの異色シューティングのPC版。多関節の胴体を持つ宇宙龍が自機となる横スクロール型で，この胴部は無敵のためシールドがわりに使える。

魔界プリンスどらぼっちゃん

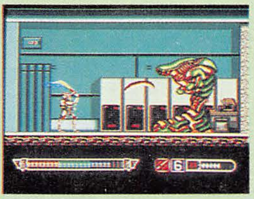
ナグザット／アクション／6,700円／12月21日



全5ステージの縦横スクロール・コミカル・アクション。注射器や投げ銭などを武器に，困ったときにはモアイ頭の執事に助けてもらいつつ魔物退治。

クロスワイバー

フェイス／アクション／6,780円／12月21日

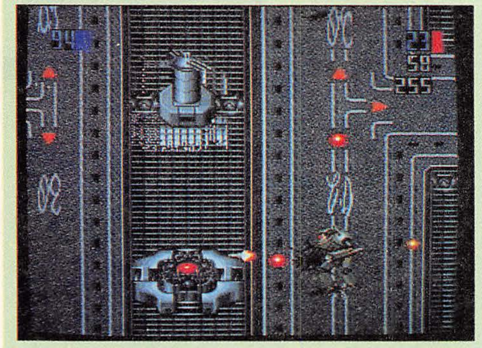


以前発売された『サイバークロス』の続編になる変身ヒーローものアクション。変身後は剣，銃，ブーメランの武器を選んで戦う。シューティング面あり。

バスティール

ヒューマン／SLG／6,500円／12月20日

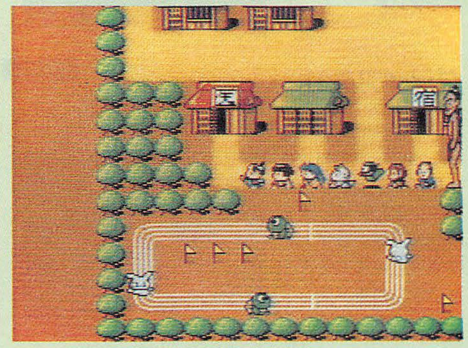
MC（ムーブ・クラッシャー）と呼ばれる戦闘用ロボットと戦艦を手駒に，ヘックスで仕切られたマップ上で移動，戦闘を行なうSLG。ただし，戦闘シーンではヘックスの地形に合わせたフィールド上でのアクションによって勝敗がきまる。全60種にも及ぶMCを，いかに用途に合わせて戦わせるがポイント。



桃太郎伝説II

ハドソン／RPG／7,200円／12月22日

大ヒットRPG『桃伝』の続編。前作から3年後の設定で，ゲーム・システム自体にもかなりの変更が加えられている。最大でパーティは17人まで増やせるほか，オートバトル・モードも採用，経験値稼ぎのために敵を呼ぶコマンドや，アイテムの下取り，高額アイテムのレンタルなど独創的な親切設計が施されている。



CD-ROMマガジンウルトラボックス3号

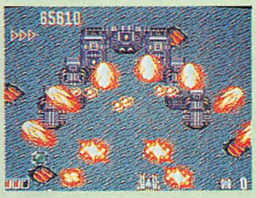
ビクター音楽産業／CD-ROMマガジン／4,800円／12月下旬



ゲームを雑誌化するというコンセプトのもとで発行されているCDロムマガジン第3号。今号からはオーディションで選ばれた3人のUBガールズが登場。

オーバーライド

データイースト／シューティング／6,500円／1月4日



全6ステージの縦スクロール・シューティング。5種類のオプションを装着することができ，オート16連射になっているボタンを押さなければため撃ち可。

---

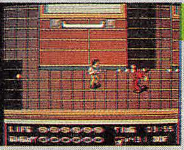
6 ダブルリング　ナグザット　6,300円



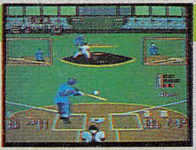
7 アフターバーナーII　NECアベニュー　7,200円



8 ダイハード　パック・イン・ビデオ　6,200円



9 THE プロ野球　インテック　6,800円



10 ヴァリスIII　日本テレネット　6,780円



順位	タイトル	メーカー	価格
11	雀偵物語	日本物産	6,780円
12	バットマン	サン電子	6,500円
13	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	6,800円
14	サイバーナイト	トンキンハウス	6,800円
15	琉球	フェイス	5,400円
16	ゴモラスピード	UPL	6,700円
17	ナグザットスタジアム	ナグザット	6,800円
18	みつばち学園	ハドソン	5,800円
19	ダライアスプラス	NECアベニュー	9,800円
20	ワルキューレの伝説	ナムコ	6,800円

『エアロ～』の勢いを見ていると，今月のシューティング勢も結構トップ3をおびやかすんじゃないかと思ってしまうのだが，おそらくは『桃伝II』が発売と同時にチャートを駆けあがりそう。それに引っ張られて『桃伝ターボ』『桃活』も活気づきそうだから，下手するとトップ4がハドソン一色になる可能性も……。伏兵は『どらぼっちゃん』。

MEGA DRIVE

メガドライブ

監修：MUNEPI♬

移植作品多し!基板を買うよりも……

今月紹介している10本のうち，アーケード・ゲームの移植は5本。ちょうど半分の本数だ。MDでしか楽しめないソフトがもっとほしい，とも思うが，今月のラインナップを見ると，「やっぱり移植作品もいいなぁ」などとニンマリ。システム24の『ゲイングランド』と『クラックダウン』や，2画面筐体の『ダライアスII』，コクピット・タイプの筐体を使用していた『ハードドライビン』。基板では入手しづらいものばかり。『デンジャラスシード』はかなりアレンジされているらしいしね。

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

10本中，7本が業務用からの移植作品。業務用ではいまいち受けのよろしくなかった『ストライダー飛龍』が2位。やっとでたモデム。そして『TELTEL～』が10位に。

1 スーパーモナコGP セガ 6,000円



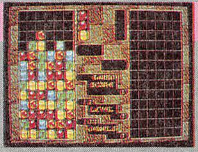
2 ストライダー飛竜 セガ 7,000円



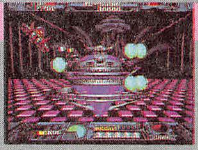
3 クラックス ナムコ 4,900円



4 コラムス セガ 6,000円



5 バーニングフォース ナムコ 5,800円

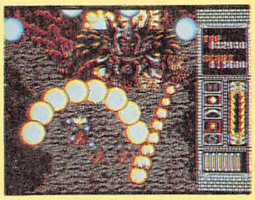


順位	タイトル	メーカー	価格
6	ダイナマイトデューク	セガ	6,000円
7	FZ戦記アクシス	ウルフチーム	6,800円
8	アローフラッシュ	セガ	6,000円
9	鮫!鮫!鮫!	東亜プラン	6,500円
10	TEL・TELスタジアム	サン電子	6,500円

新作ソフト Data Base

エレメンタルマスター

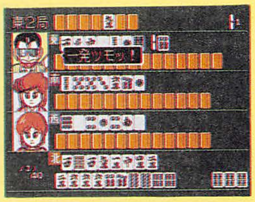
テクノソフト／シューティング／6,800円／12月14日



今までの同社の作品とはちがう，ファンタジー調の縦スクロール・シューティング。面クリアをするたびに新しい武器を手に入れパワーアップしていく。

ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

ゲームアーツ／麻雀／6,800円／12月14日



麻雀のルールを学べる初心者向けの"麻雀道場"をはじめ，ストーリーのある"クラス対抗戦"，"フリー対戦"の三つのゲームモードを持つ。

ゲイングランド

ア・移植

セガ／アクション／6,000円／12月15日



画面内の敵をすべて倒すか，画面上部にある"EXIT"に手持ちのキャラ全員を脱出させれば面クリア。全20種類のキャラはそれぞれ攻撃方法など個性的。

まじかるハットのぶっとびターボ!大冒険

セガ／アクション／4,800円／12月15日

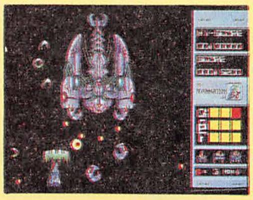


TVアニメのキャラを使用している。ジャンプ・ボタンの連打で空中移動ができる。アイテムの説明が画面に表示されたりと，親切なつくり。全7ステージ。

デンジャラスシード

ア・移植

ナムコ／シューティング／5,800円／12月18日

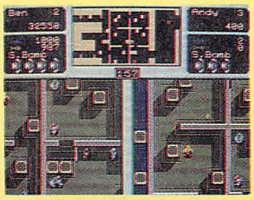


縦スクロール。業務用よりアイテム，ステージ（MDオリジナル面が4面）などが増加。α，β，γの性能のちがう3機を合体させて攻撃形態を変更可能。

クラックダウン

ア・移植

セガ／アクション／6,000円／12月20日



制限時間の間にフィールド内に点在する×印に時限爆弾を仕掛けていく。壁に張りついて敵の弾を避けたりするところが新鮮。武器は3種で弾数制限あり。

ダライアスII

ア・移植

タイトー／シューティング／8,900円／12月20日

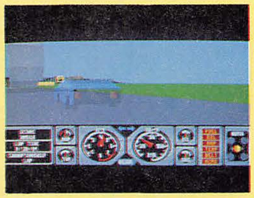


全28ゾーンで構成され，スタートから最終ゾーンまで分岐による選択が可能。各ゾーンの最後には生物をモチーフにしたボスキャラが登場する。

ハードドライビン

ア・移植

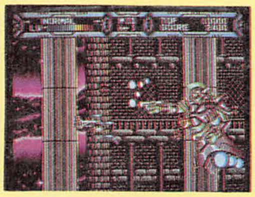
テンゲン／ドライブ／5,900円／12月21日



ポリゴンにより，3D計算を行なっているため，コースの逆走や，スタント・トラックでは宙返りループなど可能だ。難易度設定，車線の左右切り替えあり。

ガイアレス

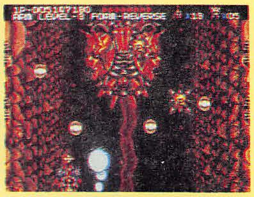
日本テレネット／シューティング／8,400円／12月下旬



敵キャラと合体することでその攻撃能力を自機のものにできるユニークなシステムを持つ（ボスキャラ不可）。同社お得意のビジュアル・シーンあり。

武者アレスタ

東亜プラン／シューティング／6,800円／12月下旬



縦スクロール。通常弾のほかに3種の特殊兵器が使える。最大2個のオプション（ストック可能）がつき，6種のフォーメーションを組める。全7ラウンド。

GAME GEAR

ゲームギア

監修：MUNUPI♬

ゲームギアの周辺機器

「誰に気がねすることもなく，いつでもどこでも思う存分，自分の時間を楽しめるパーソナル・ゲームマシン」というコンセプトのもとに発売されたゲームギア。そのコンセプトを満たすための周辺機器が，セガから多数発売されている。

まず「いつでもどこでも」を実現させるために不可欠な電源まわり。家庭用の100Vコンセントから電圧を得る「ACアダプタ（1,500円）」をはじめ，自動車のシガレット・ライターのソケットを電源とするための「カー・アダプタ（3,500円）」，そしてリーズナブルな充電式の「バッテリー・パック（6,800円）」と，3種類の電源が使用可能だ。また，「自分の時間を楽しむ」とはいっても，いつも1人ではつまらない。気の合った友達と対戦ゲームを楽しみたい，なんていうときには「対戦ケーブル（1,400円）」がある。今月紹介している『上海II』もこのケーブルを使えば2人で遊べるのだ。

せっかくのカラー液晶をゲームだけにしか使わないのは……，というのなら「TVチューナー・パック（12,800円）」。これを装着すればゲームギアは液晶テレビに早変わり。チューナー・パックにはビデオ入力端子があるので，「AVケーブル（1,000円）」などを使ってビデオ出力のあるAV機器を接続すればビデオモニタとしても活躍する。

メガドライブの映像をゲームギアで見る，なんていうのも一つの応用例だが。

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★3

発売されて間もないゲームギア。当然だが，とりあえず本体と同時に発売となった3本だけのランキングとなった。　先にメガドライブ版で好評発売中の『スーパーモナコGP』が1位だ。2位に『コラムス』。『テトリス』ほどではないにしろ，アーケードで活躍中の人気パズルゲームだ。3位は『ペンゴ』がつけている。まあ，他の2本が相手ではいたしかたないところ。

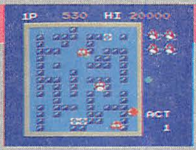
1 スーパーモナコGP
セガ
3,500円



2 コラムス
セガ
2,900円



3 ペンゴ
セガ
2,900円



今月紹介した中では『G-LOC』と『ドラゴンクリスタル』に注目したい。

『G-LOC』は大型筐体のアーケードからの移植だが，ゲームギアならではのアレンジが，これまた楽しめるものになっている。『ドラゴン～』は「遊ぶたびにちがうダンジョン」，「使うまで効果のわからないアイテム類」という点から，名作RPG『ローグ』タイプのゲームが好きな人にウけるのではないだろうか。

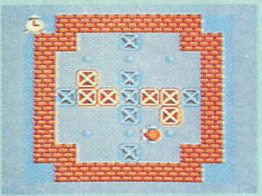
なにはともあれ，スタートしたばかりのハードだ。ソフトの絶対数が少ないので，しばらくはそれなりに売れるだろう。

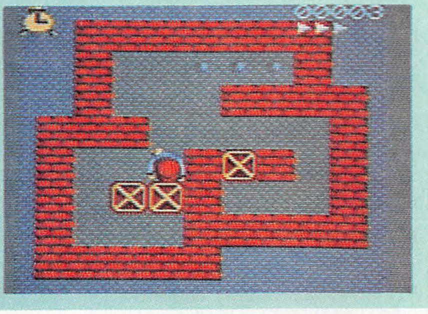
新作ソフトData Base

倉庫番　パ・移植

リバーヒルソフト／パズル／3,800円／12月15日

倉庫内の決められた位置に荷物を押し込む。押すだけで引けないのがミソ。GG版では，つまったときは6000手分まで戻れるトレース機能つき。全300面。



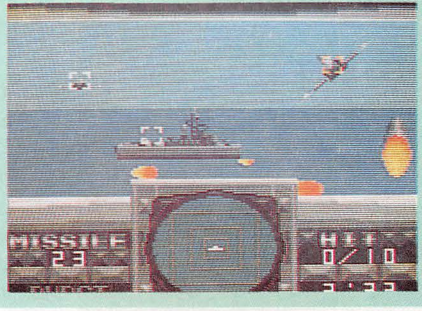


G-LOC　ア・移植

セガ／シューティング／3,500円／12月15日

マップ画面でエリアを選択。バルカン砲とミサイルを使いわけ，「敵機を?機撃墜せよ」などそれぞれの場所で設定されている条件をクリアしていく。



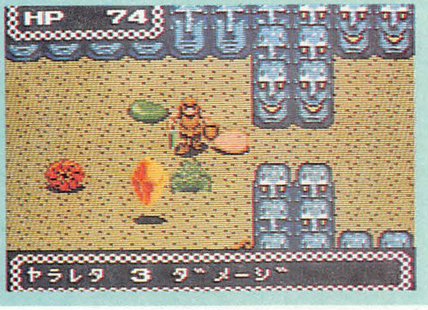


ドラゴンクリスタル

セガ／RPG／3,500円／12月22日

毎回遊ぶたびに新しくマップを作りだしていく。アイテムなどの名前も毎回変わり，一度使うまで効果がわからない。戦闘はリアルタイム。全30フロア。

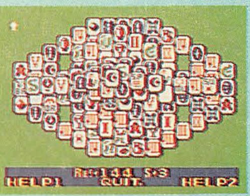


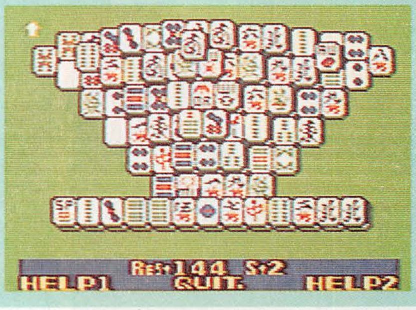


上海II　パ・移植

サン電子／パズル／3,800円／12月27日

裏返しに積み重ねられている麻雀牌で行なう“神経衰弱”。三つのゲームモードがあり，ケーブルを使えば2人で対戦も可能。ヘルプ機能もある。





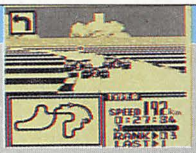
GAME BOY
ゲームボーイ

監修：MUNUPI♬

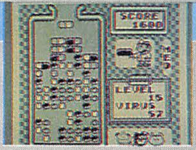
今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

連続1位を獲得していた『ファミスタ』は3位に転落。かわって4人用アダプタ対応の任天堂『F1レース』がいきなりのトップ。なぜか『ドクターマリオ』はかわらずの2位。4位の『ツインビーだ！』は，他機種などでも発売されているシリーズものなので，「見ずとも買い」という人も多かったのでは。先月まだまだ伸びそうと書いた『信長の野望』は変わらず。やっぱり値段が高いせいなのだろうか。

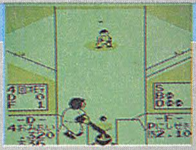
1 F-1レース 任天堂 2,600円



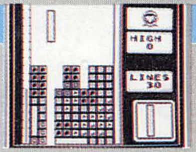
2 ドクターマリオ 任天堂 2,600円



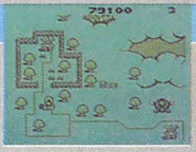
3 ファミスタ ナムコ 3,500円



4 テトリス 任天堂 2,600円



5 ツインビーだ！ コナミ 3,500円



『Sa・Ga2秘宝伝説』発売近し！

ゲームボーイ・ユーザーの心をがっちりとらえたスクウェアのRPG『魔界塔士Sa・Ga』の続編がいよいよ発売される。古き神々の遺産である77個の“秘宝”を巡って繰り広げられる冒険を描いたのがこの『2』だ。システムの細かい部分などが，改善されたり変更されたりし，いっそう遊びやすくなっているようだ。

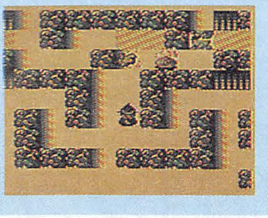
また，一昨年に翔企画から発売されて以来，高い人気をキープし続けているカードゲーム『モンスターメーカー』。これのGB版も発売される。

新作ソフト Data Base

ペインターモモピー

シグマ商事／アクション／3,300円(税込)／12月7日

魔法使いのモモピーを操ってお城の床を塗りつぶしていく。塗り終えた床を汚すヤツなど数種類の敵キャラが登場するが，大半は魔法で撃退可能。対戦可。



熱血硬派くにお君　番外乱闘編

テクノスジャパン／アクション／3,500円(税込)／12月7日

やくざの1人息子に捕らえられた熱血高校のマドンナを救うため，敢然と立ち向かうご存じ“くにお君”の活躍。通信ケーブルを使えば2人同時プレイ可能。



バブルボブル　ア・移植

タイトー／アクション／3,600円(税込)／12月7日

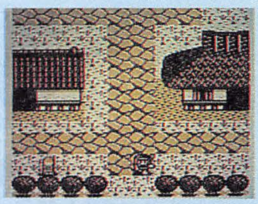
自分が吐く泡の中に敵を閉じ込め，それを割ることによってやっつけるという個性派アクション・ゲーム。画面内の敵をすべて倒せば面クリア。



鬼忍降魔録ONI

バンプレスト／RPG／3,800円(税込)／12月8日

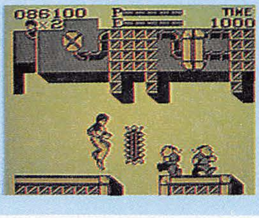
主人公の“天地丸”という名の忍者を操り，妖怪たちを退治していく。天地丸はあるイベントをクリアすると，“魔封童子”という伝説の鬼へと変身できる。



スパルタンX　ア・移植

アイレム／アクション／3,500円(税込)／12月11日

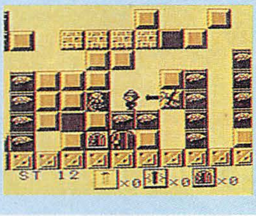
極秘兵器に関わる科学者たちが相ついで行方不明になる事件が発生。秘密諜報員トーマスは事件の裏に潜む黒幕を突き止めた。全6面，カンフーもの。



ドラゴンテール

アイマックス／アクション／3,500円(税込)／12月13日

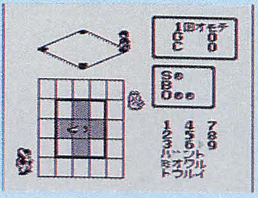
主人公は杖を使って敵を倒したりブロックを壊すことができ，迷路のようになったレンガの部屋を抜けて出口に行けば1面クリア。2人用対戦モードあり。



ポケットスタジアム

アトラス／SLG／3,300円(税込)／12月14日

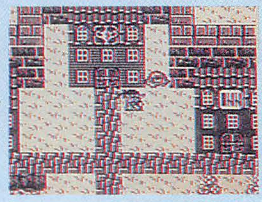
ピッチャーとバッターの駆け引きに注目し，それをシミュレートしたコマンド選択式の野球ゲーム。もちろんケーブルを使っての対戦も可能だ。



Sa・Ga2秘宝伝説

スクウェア／RPG／4,800円(税込)／12月14日

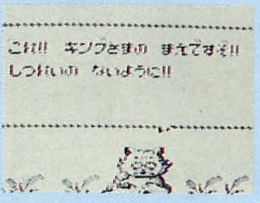
NPCがストーリーに関わりながら5人目のキャラとして登場したり，進行上必要なメッセージなどを自動的にメモしてくれたりと，ウリの多い人気作の続編。



ネコジャラ物語

ケムコ／RPG／3,300円(税込)／12月14日

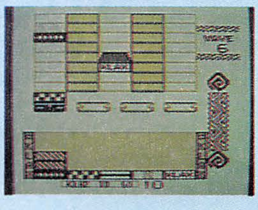
猫になってしまった主人公が人間に戻る薬を手に入れるために冒険に旅立つという物語。主人公のストレスがパラメータとして表示されるのが斬新。



クラックス　ア・移植

ハドソン／パズル／3,500円(税込)／12月14日

画面の奥のほうから転がってくるカラフルなタイルをパドルで受け止め，下に積み，同じ色の物を縦横斜めに3枚以上並べて消していく。対戦プレイも可。



銀河
パ・移植

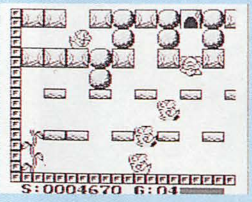
ホット・ビィ／パズル／3,500円(税込)／12月14日



チェスの駒やトランプ，麻雀牌などを使ったさまざまなタイプのパズルゲームが，これ1本の中に収録されている，内容盛りだくさんのソフト。

ゴジラくん　怪獣大行進

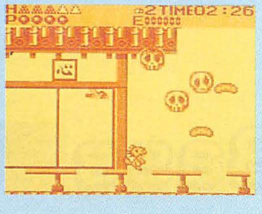
東宝／アクション／3,300円(税込)／12月17日



画面上に散らばる岩を，順序を考えながら壊し，怪獣たちに誘拐されたビジラちゃんを助けに行くゴジラくんの活躍。全64面。メカゴジラやラドンも登場。

ポン太とヒナ子の珍道中〈友情編〉

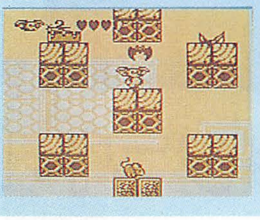
ナグザット／アクション／3,400円(税込)／12月20日



狸のポン太と雀のヒナ子を操り，妖怪や魔物がたむろする五つのステージを通り抜ける。ポン太，ヒナ子共にHPがあるのがミソ。ヒナ子を地面に落とすな。

グレムリン2

サン電子／アクション／3,400円(税込)／12月21日



主人公はギズモ。自分の不注意で生まれてしまった凶悪なグレムリンたちを，さまざまなアイテムを駆使して倒していく。ライフ＋ストック制。

バブルゴースト

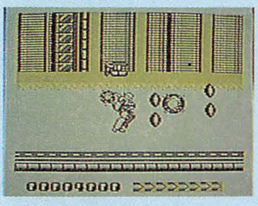
ポニーキャニオン／アクション／3,090円(税込)／12月21日



城内に漂うバブル（泡）を，外へ連れだすのが目的。バブルは直接操作することができないので，プレイヤーはゴーストを動かし，息を吹きかけて動かす。

バトルユニットZEOTH

ジャレコ／シューティング／3,400円(税込)／12月21日



1P専用。強制横スクロール面と縦方向任意スクロール面が交互に訪れる。武器はバルカン，ビーム，レーザーの3種類。それぞれ3段階にパワーアップする。

カプコンクイズ～ハテナ?の大冒険

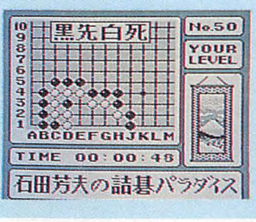
カプコン／クイズ／3,500円(税込)／12月21日　ア・移植



双六＋クイズ。マップ上を移動しながらクイズに答える。止まるマスによってさまざまな効果がありアイテムなども登場。答えはカーソルで選択。対戦可。

石田芳夫詰碁パラダイス

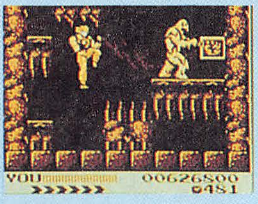
ポニーキャニオン／テーブル／3,400円(税込)／12月21日



「コンピュータ」の異名をとる石田芳夫九段の監修により，初心者から上級者まで，段階をおって上達できるような構成になっている。ヒント機能あり。

飛龍の拳外伝

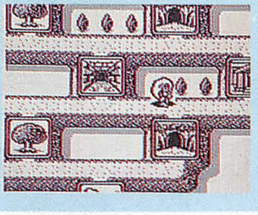
カルチャーブレーン／アクション／3,500円(税込)／12月22日



ストーリーを楽しむアクション・モードと，戦闘を楽しむ1P.VS，2P.VSの三つのモードが用意されている。難易度設定や試合形式の変更などもできる。

モンスターメーカー

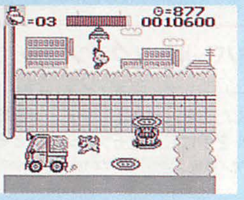
ソフエル／RPG／3,500円(税込)／12月22日



人気カードゲームが原作。15分から1時間で終わる総数22本のショート・シナリオで構成され，カードゲームのおもしろさが盛り込まれている。

パラソルヘンベえ　虹の大冒険
アフターケア

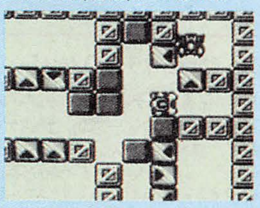
エポック／パズル／3,300円(税込)／11月30日



横スクロール。体力によって移動が遅くなったりジャンプが低くなったりと行動が制限される。ステージによっては強制スクロールなども。全16ステージ。

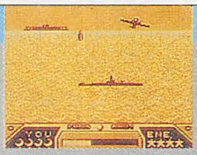
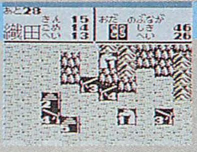
バトルブル
アフターケア

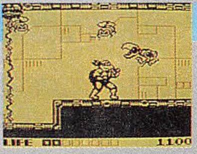
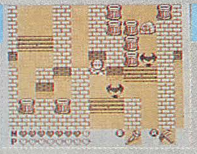
セタ／アクション／3,500円(税込)／11月30日



自機はブルドーザー。画面上に配置されているブロックを押したり壊したりすることができる。ブロックで敵を押しつぶし，一定数の敵を倒せば面クリア。

順位	タイトル	メーカー	価格
6	レーダーミッション	任天堂	2,600円
7	信長の野望・ゲームボーイ版	光栄	5,800円
8	おいらじゃじゃ丸／世界大冒険	ジャレコ	3,400円
9	T.M.N.T	コナミ	3,500円
10	ベリウス～ローランの魔獣～	サミー工業	3,300円
11	スーパーマリオランド	任天堂	2,600円
12	ボンバーボーイ	ハドソン	3,500円
13	SDガンダム外伝・ラクロアンヒーローズ	バンダイ	3,800円
14	パラメデス	ホット・ビィ	3,300円
15	クォース	コナミ	3,300円
16	プロレス	ヒューマン	3,500円
17	アフターバースト	NCS	3,090円
18	ネメシス	コナミ	3,500円
19	F-1ボーイ	アスク講談社	3,300円
20	双截龍	テクノスジャパン	3,500円

冒頭でも書いたとおり，今月のラインナップの中で注目すべき作品といえば『Sa・Ga2秘宝伝説』と『モンスターメーカー』の2タイトル。発売直後にランキング上位へ食い込んでくるのではないだろうか。また，ユニークなアイデアが光る『バブルゴースト』と，安定した人気を保つシリーズ物『熱血硬派くにお君番外乱闘編』の売れ行きも興味深い。

GAME MUSIC
ゲーム・ミュージック

今月のGMヒットチャート情報

（ミュージックラボ調べのCD TOP200チャートによる）

●10月第5週
96位　ドラゴンクエスト・イン・ブラスII（アポロン）
●11月第1週
147位　ドラゴンクエスト・イン・ブラスII（アポロン）
●11月第2週
72位　S.S.T.BAND LIVE -G.S.M.SEGA-（サイトロン）
●11月第3週
120位　S.S.T.BAND LIVE -G.S.M.SEGA-（サイトロン）
183位　Preprimer（プレプリマ）（キングレコード）

監修：幸運私真矢

新作ソフト Data Base

クレリア／杉本理恵



キングレコード／12月5日

ミス・リリアこと杉本理恵による初のフル・アルバム。『イース』にでてくる金属「クレリア」をタイトルに，オリジナル曲や『イース』シリーズのアレンジ・ボーカル・バージョンを聴かせる。

メディア／価格： CD　KICS-57　3,000円（税込）
収録曲：①遅刻まぎわの恋②微笑みの鍵（イース）③思い出が咲く花壇④雨が痛い……どうして（イース）⑤悲しき天使⑥兄貴の恋人（イースIII）⑦君の瞳のX'mas⑧魔法じかけのHeart（イースIII）⑨Follow me星屑に眠るまで⑩クレリア

ラグーン



東芝EMI／12月12日

X68000専用オリジナルRPGのサンプリングをガンガン使った全曲を完全収録した1枚。リアレンジ・バージョンのアレンジを，ヒカシューの坂出雅海が担当。

ゲーム発売元：ズーム
メディア／価格： CD　TOCT-5934　2,500円（税込）
CT　TOTT-5934　2,200円（税込）
収録曲：<リアレンジ・バージョン>①Premonition②Desperate Dreams③Say ZOOM!～Run to the Hill of Phantom④When Death Call⑤Lagoon<オリジナル・バージョン>⑥Premonition⑦Atland⑧Keep the Faith⑨Walking on the Shadows⑩Armed and Ready⑪Dominion⑫Voloh⑬Castle Mark Philips⑭Desert Plains⑮Senegul⑯Shrouded Mistery⑰Valley⑱Town of Desease⑲Voice of Spirits⑳Castle Siegfrid ㉑Desperate Dreams ㉒Lilaty ㉓Ice Cave ㉔Run to the Hill of Phantom ㉕Battles of Fate ㉖Reach for the Sky ㉗Master of Water ㉘Living of the Edge ㉙When Death Call ㉚Prince of Darkness ㉛Tales from the Peaceful World ㉜Moon Child 33Shop ㉞Item Get ㉟Game Over ㊱Say ZOOM／
作曲・演奏：ズーム・リバーシブル・バンド
編曲：坂出雅海（①～⑤），佐藤　明（⑥～36）

グラナダ



東芝EMI／12月12日

X68000で高い評価を受けたシューティング・ゲーム『グラナダ』の全曲集が，メガドライブ用移植版と同期して発売。X68000オリジナル音源にて収録。

ゲーム発売元：ウルフチーム
メディア／価格： CD　TOCT-5933　2,500円（税込）
CT　TOTT-5933　2,200円（税込）
収録曲：<リアレンジ・バージョン>①Advance"GRANADA"②Heavy Line～Windy Avenue～Tap③Beat～Bumpy Road～Smashing　Street④Good-bye"GRANADA"<オリジナル・バージョン>⑤IPL⑥Advance"GRANADA"⑦Heavy Line⑧Windy Avenue⑨Hopping Express⑩Marching Way⑪Clap⑫Survivor Leon⑬Take a Chance⑭Nature Trail⑮Mountain Path⑯Bumpy Road⑰Smashing Street⑱Tap⑲Beat⑳Quick Cepter㉑Broken Oath㉒Good-bye"GRANADA"
作・編曲：桜庭　統

ダークシール



ポニーキャニオン／12月15日

『空牙』のCDで，生演奏一発録りアレンジが好評だったデータイースト・サウンド・チームが，ボーカル・アレンジに初チャレンジ。

<サイトロンG.S.M.1500シリーズ>
ゲーム発売元：データイースト
メディア／価格： CD　PCCB-00048　1,500円（税込）
収録曲：①The Sword of Delight（アレンジ・バージョン）②Overcome Your Despairs（アレンジ・バージョン）③伝説④勇者再臨⑤王の謁見⑥興亡・光と闇（テーマ）⑦激闘⑧完遂⑨魔軍侵攻⑩死線⑪闇の脅威⑫神秘⑬決戦⑭封印・新たなる旅立ち⑮野望（ダークナイトのテーマ）
作詞：葛生千夏（①②）
特典：解説書，歌詞カード

Video



マージャン・ギャルズ・グラフィティ Vol.5

おなじみシリーズの第5弾が登場。ニチブツのマージャン・ギャルズたちを大特集。RPG風『トリプルウォーズ2』，野球ゲーム風『ぱにっくスタジアム』など，盛りだくさん。

メディア／価格： VHS　PCVP-10432　3,000円（税込）（カラー30分／HiFiステレオ）
収録ゲーム：①レディーハンター・怪盗黒猫連盟編②ぱにっくスタジアム③トリプルウォーズ2④麻雀クラブ90's⑤ねらえ！トップスター～芸能界サバイバイル麻雀⑥沈黙の艦隊⑦麻雀刺客

ポニーキャニオン／12月21日



麻雀バトル・スクランブル　ー混乱的戦斗麻雀ー

スーパーリアル麻雀アニメ・シリーズ第2弾。異次元の世界に迷いこんだミキ，カスミ，ショーコを待ち受けていたのは，点数サーベルを手にした魔王ラビジャンとその手下たちだった……。

メディア／価格： VHS　PSVX-1010　8,800円（税込）（カラー45分／HiFiステレオ）

ポリスター／12月21日

パウンド・フォー・パウンド／剣豪



ポニーキャニオン／12月15日

ゲーム・センターにお目見えしたばかりのアイレムの新作2タイトルが，早くもカップリングされて登場。おなじみのアイレム独特のFM音源は健在。

＜サイトロンG.S.M.1500シリーズ＞
ゲーム発売元：アイレム
メディア／価格： [CD] PCCB-00049 1,500円（税込）
収録曲：＜パウンド・フォー・パウンド＞①U.S.A.～Coin②Beating～Damato's Talk "GET ON"③Move and Move④Heavy Corner⑤Damato's Talk "GO ON"～Keep on Tight⑥Heat Step⑦Damato's Talk "GET ON"⑧Deadly Fight⑨Loose Loser～Keep on Fight⑩You Get there⑪Game Over～Call up＜剣豪＞⑫陽楼～抜刀（Ryo Shu On）～魂叫⑬剣豪⑭岩砕⑮虚斬～越影⑯風浪⑰火敷⑱鬼襲⑲雷群⑳靄 ㉑終鐘～お、さ、ら、ば ㉒Voice Collection
特典：解説書，楽譜

宇宙戦艦ゴモラ



ポニーキャニオン／12月15日

AMショー出展のバージョンで，マニアの熱い支持を受けたUPLサウンドがCD化。UPLサウンド・チームによる初のアレンジ・バージョンも収録。

＜サイトロンG.S.M.1500シリーズ＞
ゲーム発売元：UPL
メディア／価格： [CD] PCCB-00050 1,500円（税込）
収録曲：①Ruins（アレンジ・バージョン）②Field（アレンジ・バージョン）③Ruins（Stage 1,6）④Field（Stage 2,4,7）⑤Maze（Stage 3）⑥Problem（Stage 5,8）⑦Ending⑧Game Over⑨Continue⑩S.E.Collection（PCM）⑪S.E. Collection（FM）
特典：解説書，楽譜

ドラゴンクエストIV・オン・エレクトーン



アポロン／12月16日

財団法人・ヤマハ音楽振興会より出版されている楽譜集「エレクトーンでひくドラゴンクエストIV」をもとに演奏されているアルバム。

ゲーム発売元：エニックス
メディア／価格： [CD] APCG-4008 2,800円（税込）
[CT] APTG-4008 2,400円（税込）
収録曲：①序曲②王宮のメヌエット～勇者の仲間たち③間奏曲④戦士は一人征く⑤おてんば姫の行進⑥武器商人トルネコ⑦ジプシー・ダンス⑧ジプシーの旅～街でのひととき⑨街⑩楽しいカジノ⑪コロシアム⑫勇者の故郷⑬馬車のマーチ⑭恐怖の洞窟⑮呪われし塔⑯エレジー⑰不思議のほこら⑱のどかな熱気球の旅⑲海図を広げて⑳謎の城～栄光への戦い ㉑戦闘－生か死か－ ㉒邪悪なるもの ㉓悪の化身 ㉔導かれし者たち－終曲－
作曲：すぎやまこういち
編曲：井上晴夫
演奏：井上晴夫，加曽利康之，川野憲一

ぎゅわんぶらあ自己中心派スペシャルボックス



ビクター音楽産業／12月16日

パソコン版『ぎゅわんぶらあ自己中心派』3作品と，メガドライブ版『片山まさゆきの麻雀道場』，来春発売予定のPCエンジン・CD-ROM版『麻雀パズルコレクション・あんたパズッてるぜ！』の5作品から25曲を収録。

ゲーム発売元：ゲームアーツ
メディア／価格： [CD] VICL-5047 2,500円（税込）
収録曲：＜ぎゅわんぶらあの歴史・PC-88VA版＞①自称！強豪雀士編②望郷さすらい雀士編③オリジナル④タコ勝ちのテーマ＜麻雀パズルコレクション・PCエンジンCD-ROM版＞⑤パズルプレイ#1⑥パズルプレイ#2⑦パズルプレイ#3⑧おめでとうサンバ＜片山まさゆきの麻雀道場・メガドライブ版＞⑨オープニング～クラス対抗⑩麻雀プレイ#1⑪麻雀プレイ#2⑫麻雀プレイ#3⑬クラス対抗エンディング＜麻雀パズルコレクション・PCエンジンCD-ROM版＞⑭オープニング⑮モードセレクト⑯戦士ドラ登場⑰皇宮にて⑱わたなへスライム⑲テナリンズ⑳アンダダの塔の死闘 ㉑海の戦士マッコウ ㉒戦えドラ！恐怖のタコ軍団 ㉓ああ戦士の友情・ゴッドハンド氏登場 ㉔行け戦士ドラ ㉕エンディング
声の出演：ワハハ本舗

ファルコム・スペシャルBOX'91



キングレコード／12月21日

年末の定番アルバムが登場。ボーカル・バージョン（ディスク1），未使用曲のスーパーアレンジ・バージョン（ディスク2），これまでアルバムに収録されていないオリジナル・バージョン（ディスク3）で構成。

ゲーム発売元：日本ファルコム
メディア／価格： [CD]（3枚組） KICA-9001～4 6,800円（税込）
収録曲：●ディスク1……①Long Tome Ago（ソーサリアン・平和な森）②風の王子（ドラゴンスレイヤーVI・街）③星空のララバイ（ソーサリアン・トラベラーズイン）④風のモノローグ（ドラゴンスレイヤーVI・エンディングI）⑤闇のヴァンプーラン（ソーサリアン・洞窟II）⑥Dream Dreamer（ソーサリアン・Beautiful Day）●ディスク2……①海賊島（ドラゴンスレイヤーVI未使用曲）②デカキャラ（イースIII未使用曲）③さよならアドル（イースII未使用曲）④Theme of ADORU（イース未使用曲）⑤Departure（イース未使用曲）⑥Crossroad of Sadness（イース未使用曲）●ディスク3……①イース未使用曲（全13曲）②ドラスレファミリー（全19曲）③ROM版ザナドゥ（全5曲）④ドラゴンスレイヤーVI・FM-PACバージョン（全6曲）⑤レアの詩（PC-98版イースII未使用曲）⑥イースII⑦イースIII⑧ドラゴンスレイヤー（全3曲）
歌（すべてディスク1）：南 翔子（①②⑤），新居昭乃（③④），佐々木明子（⑥）
特典：レアのハーモニカ（キーホルダーつきミニ・ハーモニカ），ビデオ・シングル・ディスク（J.D.K.BANDビジュアル・バージョン……To Make the End of Battle）

こなみ・すぺしゃる・みゅーじっく千両箱・平成三年版



キングレコード／12月21日

こちらも年末の定番アルバム。ボーカル・バージョン（ディスク1），ゲームボーイ・アレンジ・バージョン（ディスク2），最新オリジナル・ゲーム・サントラ（ディスク3）に，TV-CM集のビデオ・シングル・ディスクのオマケつき。

メディア／価格： [CD]（3枚組） KIKA-9005～8 6,800円（税込）
収録曲：●ディスク1……①瞳がみたい（スナッチャー・テーマ）②Powerful Boy（ツインビー3・Tiny Boy）③Pleasured with Win（F1スピリット・テーマ）④星降る夜（SDスナッチャー・the Peaceful Avenue）⑤風に書いた言葉（摩陀羅・Town）●ディスク2……①K-BOYSのテーマ（CMより）②Straight Flash（モトクロスマニアックス・CMバージョン）③Wind Power（ツインビーだ！・Main BGM）④Battle of the Holly（ドラキュラ伝説・1st BGM）⑤ハイウェイをぶっ飛ばせ（T.M.N.T・3st BGM）⑥Beyond the Terminus（クォース・Ending）●ディスク3……①スーパーファミコン版「グラディウスIII」（全21曲）②アーケード版「T.M.N.T」（全28曲）
歌（すべてディスク1）：畑 亜貴（①），ツインビー（②），なぞなぞ鈴木（③），さいとうみわこ（④），SAORI（⑤）
特典：'91コナミ卓上カレンダー，人気ゲーム・ロゴステッカー，ビデオ・シングル・ディスク（めぐぴんのTV-CM探偵団……①がんばれゴエモン外伝②ツインビーだ！③レーサーミニ四駆④ツインビー3⑤摩陀羅・ティザー編⑥摩陀羅・本編⑦悪魔城すぺしゃる・ぼくドラキュラくん）

凡！ボンバーマン



PCエンジン版『ボンバーマン』をテーマにした実写ビデオ。

メディア／価格：[VHS] FHVF-1012 3,800円（税込）（カラー60分／ステレオHiFi）

ファンハウス／12月24日

スーパーキャラバン～戦士たちの6年



ハドソン恒例の夏休みBIGイベント全国キャラバンの，6年間に渡る熱い戦いを収録。スーパー・ドキュメント＆『スーパースターソルジャー』攻略ビデオ。

メディア／価格：[VHS] FHVF-1013 3,800円（税込）（カラー45分／ステレオHiFi）

ファンハウス／12月24日

ゲームミュージック・フェスティバル'90 スペシャル



すでに発売されているビデオ『ゲーム・ミュージック・フェスティバル'90』の中のZUNTATAのパートと，『S.S.T.BAND LIVE』の内容を合わせて収録したレーザー・ディスク。

メディア／価格：[LD] PCLP-00117 6,800円（税込）（CLV75分／CXステレオ）

ポニーキャニオン／12月27日

アルシス・ベスト・セレクション



ポリスター／12月21日

アルシスソフトの代表3作，『プリンス・オブ・ペルシャ』（発売はブロダーバンドジャパン）『ナイトアームズ』『スタークルーザー』を完全収録したアルバム。

ゲーム発売元：アルシスソフト，ブロダーバンドジャパン
メディア／価格：CD PSCX-1016 2,400円（税込）
収録曲：<プリンス・オブ・ペルシャ>①プリンス・オブ・ペルシャ②ジェファーの陰謀③メニューの画面④石造りの部屋⑤装飾のある部屋⑥正義の戦い⑦スケルトン⑧ドッペルゲンガー⑨心臓破りの部屋⑩ジャファーの部屋⑪ジャファーその対決⑫勝利の凱旋⑬戦いの軌跡⑭ペルシャの平和⑮装飾のある部屋（G.U.バージョン）⑯回廊⑰プリンセスの不安⑱SE集⑲エンディング・タイトル⑳オープニング・テーマ<ナイトアームズ>㉑アルシス・クリスマスソング ㉒ナイトアームズ ㉓バッドシューター ㉔スラッピングボール ㉕バッドコンデイション ㉖メタルレディ ㉗デストラクション ㉘ラストドライブ<スタークルーザー>㉙スタークルーザー ㉚プロテクター ㉛ビッグボス ㉜スペースファイト ㉝デザートゾーン ㉔スペースフライト ㉟ミッドボス ㊱チャーチ ㊲パーナードシステム 、㊳レッドゾーン ㊴スペースポート ㊵ボイドバトルシップ ㊶遥かな宇宙へ ㊷ミステリーエリア ㊸ジューン ㊹地上～宇宙空間
作曲：アルシス・サウンドチーム

不思議の夢のアリス

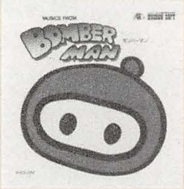


ポリドール／12月21日

フェイスのPCエンジン・シリーズを，精力的にCD化しているポリドール。年末発売のゲームソフト『不思議の夢のアリス』もラインナップに加わった。

ゲーム発売元：フェイス
メディア／価格：CD POCH-2021 2,500円（税込）
収録曲：<アレンジ・バージョン>①マジカル・ミステリー・ガール②ワンダーランドで会いましょう③不思議の国から④風の丘⑤僕の時間<オリジナル・バージョン>⑥不思議の国から⑦Dream,Dream,Dream⑧夢のダンス⑨ワンダーランドで会いましょう⑩マジカル・ミステリー・ガール⑪インプロビゼーション#1⑫風の丘⑬Volcano⑭ステージ・クリア⑮僕の時間⑯ワルツ#1⑰マジック使用音⑱ゲームオーバー⑲プレイヤー・ムテキ
作曲：松平あこ
編曲：水谷薫

ボンバーマン名曲集&オリジナル・サウンド・トラック



ファンハウス／12月24日

名作アクション・ゲーム『ボンバーマン』のPCエンジン版，ファミコン版BGMを完全網羅。アレンジも3曲入り。

ゲーム発売元：ハドソン
メディア／価格：CD FHCF-1104 1,800円（税込）
収録曲：<アレンジ・バージョン>①ボンバーマン②シェイク・イット・アップ③ボンバー・アタック<PCエンジン版オリジナル・バージョン>④タイトル⑤エンドストーリー⑥オープニングデモ⑦マップ表示⑧ステージスタート⑨BGM1⑩BGM2⑪BGM3⑫BGM無敵⑬BGM最終ボス⑭プレイヤーアウト⑮ゲームオーバー⑯ステージクリア⑰通信VS全部負け⑱エンディングデモ⑲スタッフロール⑳VS対戦BGM ㉑VS勝利 ㉒VS優勝 ㉓VSあいこ ㉔ボスBGM ㉕最終面スタート ㉖通信VS負け<ファミコン版オリジナル・バージョン>㉗タイトル ㉘ゲームスタート ㉙ノーマルBGM ㉚アイテム取得後BGM ㉛無敵BGM ㉜ボーナスBGM ㉝エンディング ㉞プレイヤーアウト ㉟ゲームオーバー ㊱ステージクリア
作・編曲：竹間淳（①～③）

ドラゴンテイル



日本コロムビア／12月21日

ゲームボーイ用新作『ドラゴンテイル』を，アレンジ7曲，オリジナル2曲の構成で収録。

ゲーム発売元：BIT2
メディア／価格：CD COCA-7049 2,600円（税込）
CT COTA-1432 2,300円（税込）
収録曲：<フル・アレンジ>①ポカリとポコリ②レンガの迷路③しっぽはどこだ？④クイ　クイ　ルンバ⑤ロメイ城⑥ボスの部屋⑦エンディング・テーマ⑧オリジナルBGMメドレーI⑨オリジナルBGMメドレーII⑩オリジナルSEメドレー
作曲：BIT2
編曲・演奏：Y-PROJECT

みつばち学園・オリジナル・サウンド・トラック



ファンハウス／12月24日

アイドルのプロモーション・ゲームとして話題を呼んだPCエンジン・CD-ROM版『みつばち学園』のオリジナル曲集。

ゲーム発売元：ハドソン
メディア／価格：CD FHCF-1105 1,800円（税込）
収録曲：①対向車両のデイト②学校③テーマ（春）④女の子⑤テーマ（夏）⑥夏の夜⑦テーマ（秋）⑧みつばちクエスト・オープニング⑨みつばちクエスト・フィールド⑩TAEKO⑪し・か・け・てモーション⑫テーマ（冬）⑬夜の訪問⑭Love&Peace⑮スキー⑯ゲームオーバー⑰生徒名簿⑱Graduate⑲おまけ（エビりんの唄）
作詞：長山　豊（①⑲），堀井千賀子（⑪⑭）
作曲：宮本真佐人（①⑩⑬⑰⑱），堀井千賀子（⑪⑭），八戸太郎（⑲）
編曲：TWIGGY（⑪⑭）

Falcom J.D.K.BAND 1



キングレコード／1月1日

J.D.K.BANDのデビュー・アルバム。プロデューサーにムーンライダーズの岡田　徹を迎え，ハードロックやジャズ，アカペラなど多彩なサウンドにチャレンジ。

ゲーム発売元：日本ファルコム
メディア／価格：CD KICA-1019 3,000円（税込）
収録曲：①To Make the End of Battle（イースII・オープニング）②Go Fight（スタートレーダー・出撃）③Varestain（イースIII・バレスタイン城）④Cursed Desert（ソーサリアン・呪われたオアシス）⑤Major Demon（ソーサリアン・盗賊達の塔）⑥Let's Face it（ソーサリアン・天の神々たち）⑦Get in the Wild（戦国ソーサリアン・忍者屋敷）⑧Heroes Emblem（ドラゴンスレイヤー英雄伝説）⑨Boy on the Wing（イースIII・翼を持った少年）⑩Travelers Inn（ソーサリアン）
演奏：J.D.K.BAND

■ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	1月21日	●マージャン・サウンド・グラフィティ -G.S.M.NICHIBUTSU 2-	ポニーキャニオン
		●サウンド・ワールド・オブ・ポピュラス	ポニーキャニオン
		●スペースガン／ミズバク大冒険（1500シリーズ）	ポニーキャニオン
		●アマランス（パソコン）	テイチクレコード
	1月25日	●アクトレイザー／古代祐三	アルファレコード
		●セガ・メガドライブ・ベスト	ポリスター
		●キサナ&イルミナ（パソコン）	ポリスター
	1月中	●Windy Road／虹のシルクロード・イメージアルバム	ビクター音楽産業
	2月1日	●みつめていいよ・バレンタイン・スペシャル	ポリスター
	2月21日	●コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL.3	キングレコード
	3月25日	●ミスティ・ブルー／古代祐三	アルファレコード
	2月中	●ダンジョンマスター THE ALBUN	ビクター音楽産業
		●水道工事（ファミコン）	徳間ジャパン

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	2月中	●大魔王ザーク伝説（PCエンジン）	徳間ジャパン
	3月5日	●摩陀羅・オリジナル・バージョン	キングレコード
	発売日未定	●パーフェクト・コレクション・イースIII	キングレコード
		●ゲームボーイ版「ウィザードリィ」	アポロン
ビデオ	1月1日	●グラディウスIII	キングレコード
		●パロディウスだ！	キングレコード
	1月15日	●OVAイース第4巻「ダビーの章」	キングレコード
	1月21日	●TVゲームの歴史・タイトー編　VOL.1	ポニーキャニオン
		●TVゲームの歴史・タイトー編　VOL.2	ポニーキャニオン
	3月20日	●夢幻戦士ヴァリスIII（CDグラフィック）	東芝EMI
	3月25日	●美少女ソフト・オリジナルカタログVOL.1&2（LD）	ポリスター

■訂正とおわび……先月号に掲載したコンパイルの『魔導物語・音楽館！』のカセット・テープ版とDAT版の価格が逆でした。正しくは，カセット版2,000円，DAT版2,500円です。訂正して，おわびさせていただきます。なお，注文ご希望のかたは，コンパイル（☎082-263-6165）までご連絡してください。
■発売日変更情報……●「雷電」（ポニーキャニオン）11月21日→「雷電伝説」というタイトルで12月5日発売に

FINAL STAGE

ファイナル　ステージ

—from Writers—

山下　章

冬になると各地でのイベントが多くなる。ユーザーのみなさんの生の声を聞けるのが何よりの楽しみだとニコニコ顔。

『F-ZERO』1分台の勝負に突入!!

スーパーファミコンを買った人はどれくらいいるのかな？やっぱり『F-ZERO』は熱いっ。編集部でみんなでプレイしていると，まわりの部署の人たちから苦情を言われてしまうほどエキサイト！当分はシレツなタイム・アタックがつづきそうだ。

現在，ベーマガ編集部の「MUTE CITY I」での最速タイムは，編さんJr.がたたきだした1'59"91。まさか1分台のタイムがでるとは，だれが想像しただろうか？　つづくのがやんまの2'00"27。ボクは2'00"88。ちなみにベストラップは，編さんJr.の0'23"38(ターボ使用は1回)。熱すぎるっ!!

さて，今月は鬼のように新作が多い。各メーカーとも，年末に合わせてソフトを練り込んでいたんだろうけど，これだけ本数があると，ユーザー側は迷ってしまう。とくに6ページにもなってしまったパソコンは，サバイバル・マッチ的な様相を呈している。ビッグ・タイトルの続編もので生き残れるのはどれか!?

手塚一郎

UWFおたくと化している。つい先日大阪まで行ってきたと思ったら今度は長野へ。これで年末進行を乗り切れたら奇跡だとの噂も。

スーパーファミコンはやっぱりすごいのだ！

ベーマガのライターは手離しでスーパーファミコンをほめすぎだ，とのお便りをいただいたけれど，やっぱりすごいものはすごいとしか書きようがない。8月の初心会展示会では少ししかプレイできなかったが，今は事情がちがう。ゆっくりと腰を落ちつけて，しかもボリュームを目いっぱいあげて『F-ZERO』をプレイしてみた。すげーぜ，こいつは。カーブでスリップするときの感覚は他のゲームでは絶対に味わうことはできない。音楽もすごい。とくに『スーパーマリオワールド』のドラムの音が心地よい。この号が書店に並んでいる頃にはすでにスーパーファミコンが発売され，2週間ちょいが過ぎていて入手しやすくなっていると思う（本当かね)。並んででも買う価値は絶対にある。信じる者は救われる，と言われているでしょ。ここはひとつ，ぼくを信じなさい。あ，でもそうするとぼくが入手しにくくなってしまうなぁ。みんな，ぼくが入手してから買うようにしようね（笑)。

ベニー松山

今月は年末進行が重なって殺人的なスケジュール。カフェイン錠剤をコーヒーで流し込み，ナポレオン以下の睡眠時間でこれに挑む。

これを読む頃には結論がでてるでしょう

徹夜続きで疲れ切った眼球に，秋晴れの空のまぶしさが突き刺さる今日この頃。そんなある朝，眠気覚ましのコーヒーをすすりながら『やじうまワイド』を見ていた僕は，朝日新聞朝刊の記事紹介で鼻からコーヒーを逆流させそうになってしまった。

『スーパーファミコンの予約が150万台を突破』。

ちょっと待ってくれ。発売初日に用意されるのは30万台しかないって言うのに，何でそんなに予約が入ってるんだ？それじゃ予約も何もしていない僕は，初日どころか何か月か先までお預けになるってわけ!?

と，あわてたところが，じつはこれは問屋からの予約のお話。マメに予約した人が150万人近くもいたという話じゃなかったんですね。

ああ，良かった。

でも，それだけ売れると踏んだからこそ，問屋も発注したんだよねぇ。この号がでた今果たして僕はスーファミを手にしているか？

パソコン・ソフト・ランキングにご協力いただいたお店のリスト

店名	電話	〒	住所
九十九電機(株) 札幌店	☎011-241-2299	〠060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目札信ビルB1
ワールドインアオヤマ 札幌店	☎011-251-1777	〠060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F
ICカプセル	☎0157-23-8444	〠090	北海道北見市北1条西二丁目サンプラザ2F
メディア旭川	☎0166-25-9801	〠070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
デンコードー八戸本店DaC	☎0178-44-4111	〠031	青森県八戸市長横町17-1
(有)リードコナン	☎0196-22-4661	〠020	岩手県盛岡市上田4丁目21-26
テクノハウスエイトピア	☎0196-23-4470	〠020	岩手県盛岡市肴町3-30-101
デンコードーDaC 仙台本店	☎022-225-5290	〠980	宮城県仙台市中央二丁目2-21
庄子デンキ 粉又駅前店	☎0245-21-2011	〠960	福島市栄町7-31
オリエンタルパソコンショップ	☎0245-21-2101	〠960	福島市栄町10-11コルニエツタヤB1F
JAM 新潟店	☎025-269-3388	〠950-21	新潟県新潟市寺尾上5-9-12
北越テクニカ 新発田店	☎0254-22-1741	〠957	新潟県新発田市緑町2-12-17
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〠943	新潟県上越市本町5-4-8メリッツアイコー2F
パソコンシティ2000	☎02657-3-6226	〠396	長野県伊那市大字伊那3446-21
ソフトショッププラム	☎0272-53-7594	〠371	群馬県前橋市新前橋町17-13富沢ビル1F-1
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410	〠373	群馬県太田市本町21-3
コナン販売株式会社 水戸店	☎0292-43-8188	〠310	茨城県水戸市笠原町1191-5
ICランドキタジマ	☎0296-28-0050	〠308	茨城県下館市女方5
第一家庭電器 パソコンシティ	☎03-253-4191	〠101	東京都千代田区神田佐久間町1-15
九十九電機 7号店	☎03-253-4199	〠101	東京都千代田区外神田1-9-9
(株)若松通商	☎03-253-8521	〠101	東京都千代田区外神田1-9-9内田ビル3F
真光無線株式会社	☎03-255-0450	〠100	東京都千代田区外神田1-15-16秋葉原ラジオ会館6F
SRGスタンバイ	☎03-258-8955	〠101	東京都千代田区外神田1-6-6松田ビル
CSK 新宿西口店	☎03-342-1901	〠160	東京都新宿区西新宿1-18-5甲新ビル1F
日本マイコン流通センター	☎03-463-4455	〠150	東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5F
ワールドインアオヤマ	☎03-987-7771	〠170	東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル9F
フォーネクスト立川店 ソフト館	☎0425-25-7830	〠190	東京都立川市錦町1-2-4田坂ビル3F

※海外パソコン・ホット10にご協力いただいたお店

㈱オーク（オークビレッジ）　☎03-254-2094　〠101東京都千代田区神田佐久間町1-16大橋ビル6F

MUNEPI♫

夏前から期待していたジャパン・スーパークロス。チケットを手にいれながらも忙しくて（？）とうとう見に行けず落ち込んでいる。

それにつけても『ソルフィース』

1か月くらい前に，エグザクトという新しいメーカーが作った『ナイアス』を編集部で見て，「うーん，シューティングで遊ぶならやっぱりX68000だよなぁ」などと，思い知らされた。笑っちゃうくらい下手なクセに，ちょむず（“超むずかしい”の意）のバリバリ・シューティングが，とくに『グラディウス』シリーズをはじめとする横スクロールのものが大好きな僕。『ナイアス』の興奮もさめやらぬうちに，今度は『ソルフィース』だってさ。いままでにも何度も「ほしい」と思いながらも「仕事に使えないから」と，自分をなだめてきたのに……。こうも立て続けに僕好みのソフトが発売されてしまうと，“X68000ほしい病”が再発してしまうではないか。

あ，そうだ。開発室に行けばたくさんあるんだよね，X68000。メモリがたくさん増設されているうえに，HDDだって付いてるやつが。なにわさんに，「プログラマーやります！」とかウソついて借りてこようかしら。だめか。

猪野清秀

『武将風雲録』のサンプル・ディスクで上杉謙信をプレイして日本を統一したらしい。先月「伊達で……」と言ったのは誰だ？

『信長の野望・武将風雲録』に期待

今月は何といっても『信長の野望・武将風雲録』。籠城戦での長期戦がうれしい。鉄砲隊の頼もしさともあわせて，現実の戦国時代の合戦にまた1歩近づいたという感じがした。撮影のためにということで，好感の持てる大名のうち，比較的楽な上杉謙信でプレイしたが，製品版をプレイする機会があるのなら，ぜひとも伊達家でプレイして見たい。8人までの同時プレイも可能なので，ライターが集まってのマルチプレイというのも，おもしろいかもしれない。

『続ダンジョン・マスター』は超むずかしい！の一言。きれいな画面に見とれているとすぐに全滅。「何としてでも解いてやるっ」とリキを入れている人が編集部にいるけれど，僕にはほぼお手あげ。僕にとってはこの号が発売される前後に店頭に並んでいるだろうアートディンクの『A列車で行こうIII』が，『シムシティー』に似ているような雰囲気でとても楽しみ。早くサンプルがこないかな。

やんま

ついにBANDIT250を買った。周囲の激しい説得(？)により，黒でなく赤を買う。五反田に通いながらの，ならし運転が楽しいらしい。

SFCに飽きたらピットファイター！

スーパーファミコンの話題は他の人にまかせて，アーケードの話題。

最近，プレイしてるゲームは『スペースガン』と『宇宙戦艦ゴモラ』の2本。『スペースガン』は，いつエイリアンがでてくるかという，おどろおどろしさが魅力。その気にさせてくれるポンプ・アクションもグッド。『〜ゴモラ』は操作に慣れさえすれば遊べるシューティングだと思うよ。曲もいいし。

今月のビデオゲームは3ページ。年末に向けて15作以上のビデオゲームが発売される。やっぱりおもしろいのはATARIの『ピットファイター』。画像取り込みのキャラ達がいい味をだしている。セガの某Sさんはアメリカのショーで，このゲームにでてくる女の人と記念写真を撮ってきたそうだ。すごいすごい！ゲーム中の日本語もさらに磨きがかかってるし，これはやるしかないでしょう。

あとはコナミの『パンクショット』。見ているだけでも笑えるよ。ぜひやってみて。

J&P 八王子 そごう店	☎0426-26-4141	〠192	東京都八王子市旭町1-1八王子そごうビル7F
J&P 町田店	☎0427-23-1313	〠194	東京都町田市森野1-39-16
フォーネクスト 所沢店	☎0429-95-2630	〠359	埼玉県所沢市久米602-3KS所沢ビル1F
セキグチ電気館	☎044-244-5421	〠210	神奈川県川崎市川崎区砂子1-2-1
OAシステムプラザ 横浜店	☎045-314-6634	〠220	神奈川県横浜市西区南幸2-20-11NSビル2F
マイコンショップアイザワ	☎045-641-4337	〠231	神奈川県横浜市中区大平町1
マイコン・スクウェア・アライ	☎0463-23-8484	〠254	神奈川県平塚市紅谷町17-2
メディアショップハイランド	☎0468-48-3290	〠239	神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
T-ZONE 大宮店	☎048-652-1831	〠330	埼玉県大宮市宮原町3-515-2
パソコンハウス・ダイナ	☎052-261-7830	〠460	名古屋市中区大須3-31-28山惣ビル1F
ホーエー家電 ナピックス	☎052-262-6521	〠460	名古屋市中区大須4-10-86
パソコンショップコムロード	☎052-263-5828	〠460	名古屋市中区大須3-46-15プラザー上前津ビル1F
コムロード 浜松店	☎0534-53-0614	〠430	静岡県浜松市鍛治町319-25
コム・イン 浜松店	☎0534-55-1781	〠430	静岡県浜松市田町227-16地産ビル3F
すみやパソコンアイランド	☎054-255-8819	〠420	静岡市七間町7-3
システムイン吉野	☎054-636-0630	〠426	静岡県藤枝市田沼2-12-44
コム・イン 静岡店	☎0542-51-1523	〠420	静岡市鷹匠1-14-2イワタビル2F
メルバ 静岡店	☎0542-54-5338	〠422	静岡市馬渕1-151-23
メルバ 富士店	☎0545-51-8022	〠417	静岡県富士市瓜島町173-1
メルバ 沼津店	☎0559-22-4858	〠410	静岡県沼津市高島町10-14
ジャスコ岡崎パソコンフロアー	☎0564-23-4960	〠444	愛知県岡崎市康生通西2-20-2シビコ3F
ジャスコ豊田店パソコンショップ	☎0565-35-1761	〠471	愛知県豊田市広路町1-1
オガワムセン	☎0584-78-7687	〠503	岐阜県大垣市宮町2-29
フレックス 四日市店	☎0593-53-7503	〠510	三重県四日市市鵜ノ森2-2-1堀田ビル2F
ユーバース 日本橋店	☎06-631-4016	〠556	大阪市浪速区日本橋4-5-11椿本ビル2F
J&Pメディアランド	☎06-634-1151	〠556	大阪市浪速区日本橋5-18-26
ユーバース 京都店	☎075-341-1444	〠600	京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673峯ビル5F
X PRO SHOP タクト	☎0774-20-0784	〠611	京都府宇治市小倉町南浦30-114
コンパックス	☎0792-94-8244	〠670	兵庫県姫路市辻井6-9-12
ICランド テレコム	☎0799-23-1633	〠656	兵庫県洲本市桑間418-1
オフィスエーワン	☎0823-25-8086	〠737	広島県呉市中央1-5-4
ダイイチ 岩国店	☎0827-21-2111	〠740	山口県岩国市麻里布町6-6-8
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	〠698	島根県益田市駅前町29-5
(株)ステップ	☎0857-27-3001	〠680	鳥取市栄町110STEPビル
ベストマイコン 岡山店	☎0862-23-7107	〠700	岡山市中山下1-10-20ジョリービル3F
ダイイチ 高松パソコンCITY店	☎0878-23-4311	〠760	香川県高松市磨屋町3-1
野田屋電機	☎0878-51-4545	〠760	香川県高松市丸亀町1-3
メルバ	☎0888-83-1612	〠780	高知市北川添45-1
カホマイコンセンター 福岡店	☎092-714-5155	〠810	福岡市中央区天神2-4-17
ベストマイコン 福岡本店	☎092-781-7131	〠810	福岡市中央区天神1-9-28
ベスト電器 小倉パソコン館	☎093-551-6281	〠802	福岡県北九州市小倉北区魚町2-2-17
パソコンショップオオヤマ	☎0988-53-0710	〠902	沖縄県那覇市長田2-12-5
ベスト電器 鹿児島パソコン館	☎0992-23-2081	〠892	鹿児島市西千石町1-1
ベスト電器 出水パソコン館	☎0996-63-3591	〠899-02	鹿児島県出水市本町11-30

※ファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームギア，ゲームボーイ・ホット20およびホット10に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部および河野光氏が独自に集計したものです（データ集計期間：10月11日〜11月10日）。

RESCUE + COMPUTER GAME

AVG, RPG, SLG, ACG……
……何でもこい！
困っているキミへの
お助け情報を満載

レスキュー COMPUTER GAME



本コーナーはパソコンやアーケードゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

新年，あけましておめでとうございます。早いもので，もう新たな年になってしまいました。月日の経つのは早いものですね。

さて，それではこの場をかりて，みなさんにお知らせがあります。

ベーマガ別冊として，高い評価を受けているALL ABOUTシリーズ。すでに「ALL ABOUT NAMCO」「～NAMCO II」が発売されていますが今回，新たな仲間が加わることになりました。

その名も「ALL ABOUT SORCERIAN」！あの日本ファルコムの代表作ともいえる『ソーサリアン』をベーマガ編集部が総力をあげて解析，執筆，編集を行なった永久保存版。ボクもちらりと内容を見せてもらったのですが……まさに，すごいの一言。これを読まなきゃ，『ソーサリアン』は語れないぞ！

内容はパソコン版全シナリオ＋メガドライブ版全シナリオの徹底解析という豪華さ。もちろん魔法やアイテム，さらには職業に関するデータまで掲載されています。

近日中には発売されるはずですから，みなさん，お年玉を貯めておいて，ぜひ買いましょうね。 （佐久間亮介）

☆ AVG

Q PC-8801SR版『ミスティ・ブルー』で，どうしても真のエンディングが見れなくて困っています。11月号のチャレアベに載っていたとおりにユカと関係を持ったのですが，まだ何か条件がたりないのですか。【千葉県船橋市・高浦秀樹18才】

A うーーん。実際にボクもここらへんのフラグがどうなっているのかは，わからないんだよね。それに高浦クンの言っている〝真のエンディング〟というのが，どちらのエンディングを指しているのかも，よくわからないし……。とりあえず，ボクがプレイしたときのことを書いておくね。

まず，スタート直後。もしかしたら二つあるエンディングのうち，どちらになるのかはここできまってしまうのかもしれない。何回かプレイしてみるとわかるんだけれども，裕太や麻衣子の家にも行くことができる場合と，ミッキーの家にしか移動できないときがあるんだ。移動場所が増える分，ミッキーと出会うために必要なフラグも少し増えている。

つぎに考えられるのが，麻衣子以外の女性には好意をよせずにゲームを進めて行く方法。要は他の女性と関係を持たなければいいわけなんだけれども……。この他の女性と関係を持てるか，持てないかも，スタート直後の移動できる場所が多いか少ないかによって決定されるように思える。

と，ボクの考えではたぶん，スタート直後に鍵が隠されているようだ。ただ，どういう条件で変わってくるのかはわからない。何回かプレイして自分で確かめてみて。ごめん!!

そうそう，冬木麗香とも関係を持つこともできるんだぞ。興味のある人はやってみてね。超難解だよ。 （佐久間亮介）

☆ RPG

Q FM TOWNSの『ダンジョン・マスター』で地下2階の「泉は一度だけ願いをかなえる」と書いてあるのですがその意味がわからず，その前のところの扉が開きません。どうか……Help me！
【静岡県袋井市・スライム14才】

A 確か似たような話が映画か小説であったような気もしたけれど……。わかんないかな？

ズバリ正解を書いてしまおう。その泉の中に，手持ちの銅貨を投げ込むのだ。そうすれば目の前の扉が開いて先に進めるぞ。これからも面倒くさがらずにいろんなことを試してみよう。そうすれば何か新たな展開があるかもよ。 （猪野清秀）

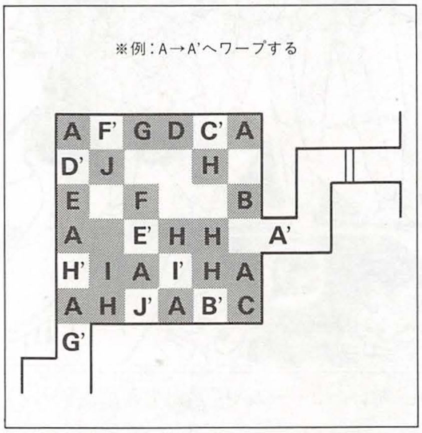
★佐久間：ボクはてっきり泉の中に，斧を投げ入れるんだと思いました。「あなたの落としたのはこの金の斧ですか？ それとも――」……ゴメン。

Q 『ダンジョンマスター』の質問です。レベル5の宝物庫の一部で，ワープゾーンがたくさんある場所で，行きづまり，すでに2か月になります。続編がでる前にクリアしたいので，お願いします。
【福島市・谷口英俊16才】

A どうも～，解せないクンでやんす。ここのフィールドは6×6ブロックの構成になっているんだ。だからワープしたら周囲の壁とコンパスで（コンパスは3階の1本道の壁をよく調べるべし！）マッピングをして，ワープ地点の確認をしていけば答えはおのずとでてくるはずなんだけどなあ。まあ，2か月も悩んでいることだし，ここはマップ付きで解説してあげよう！

マップ1のとおりにワープゾーンが存在している。つまりB,C,D,E,F,Gと進めばうまいこと抜けられるはず。まだまだ全体の半分もきてないが，あきらめずに打倒カオス（?）をめざすべし！　つまったらまたレスキューしてくれよな。

（カオスと3時間戦っていた男・**解せないクン**）



▲マップ1：ワープゾーン

Q　僕はPC-9801の『ダンジョンマスター』をやっているんですが，レベル6の最初のほうで落とし穴と，ワープゾーンが発生するレバーのある部屋がありますよね？

そこの部屋の扉の向こうに見える，鉄の鍵がどうしてもとれません。

スケルトンを連れてきて，部屋のマットをふませようともしましたが，部屋の前で必ず止まってしまいます。鉄の鍵は取れないのでしょうか？

【秋田県湯沢市・斉藤史希16才】

A　うおっす，解せないクンだ。ここの謎はダンジョンマスター中で1，2を争うむずかしい謎じゃないかな。別にここの鉄の鍵が取れなくてもゲーム進行にたいした支障はないし，ちゃんとエンディングまでいけるけど，ダンジョンマスター・プレイヤーなるもの，一つでもやり逃したこと，見過ごしたことがあるのはいやだもんね。で，ここの謎の解法はというと，まずレバーでワープゾーンをだす。

そこで例の扉が開くマットの上にワープゾーンを通してなにか物をのせればよいわけなんだけれども，投げたんでは勢いがありすぎて，よほどレベルの低い忍者がめちゃくちゃ重たい物を投げるなどしない限り，まずうまくのらない。

ではどうすればよいか。

答えは簡単明瞭，ワープゾーンに直接物を置けば……ね！

（最近胃かいようくさい・**解せないクン**）

Q　X68000の『ダンジョン・マスター』の質問なんですけど，どーしても「ラーのカギ」が1個たりないんです。というわけで，「ラーのカギ」のあるLVの数を教えてください（なるべく四つとも全部)。

P.S. LV13にでてくる「カオス」と思われる人物は強いっ(ちなみにボクは3回も繰り返しやり直した。しかし，食料不足で死んでいった……)！

そーゆーわけで，よろしくお願いします。

【兵庫県川西市・TAMTAM？才】

A　どーも，おひさでやんス（誰も覚えちゃいないってぇの)。なになに，ラーの鍵のありかが全部知りたいとな。よし！　もう全部教えてもいい頃だと思うので，ズバリ教えてしまおう。3階，7階，9階，そして12階だ。

まず3階。ここは見逃す人はいないと思うけど，3階から4階へ降りるときにヴィーの祭壇があるでしょう。そこにポツンと1個輝いているはず。つぎの7階は三つのラーの鍵で開ける扉のさらに奥にあるので，まだ取れなくてもok。ちなみにここのラーの鍵は1番奥の部屋の隠し壁の中。ということで二つ目にあたるのがこの9階。ここは10階に降りる階段の横にある泉のある部屋の棚にまたポツンと置いてあるはず。

そして問題（でもないけど）の12階の鍵。11階から降りてきたら西側のエメラルドの鍵で開けた部屋の棚にこれまたポツンと置いてあるぞ。四つラーの鍵があると知っているということは7階の奥の鍵を取り逃がしているんじゃないかな。ターコイズの鍵があった棚の左手の壁をよく見てみるときっと何かが……。

『続・ダンジョン・マスター』も発売されることだし，君も今のうちにガンガン4階のシェリーカーでレベルをあげまくって続にのぞもう。続は本当に激ムズだぞ！

（4階で全クラスをオン・マスターレベルまであげ，さらにあげ続ける大馬鹿者・**解せないクン**）

★佐久間：解せないクン先生が，久しぶりの登場だ。胃潰瘍(いかいよう)という十字架を背負ってしまった先生に，明日はあるのか？

Q　ボクは今，『ロードス島戦記』をやっているのですが，一つ，わからないところがあるのです。

ライデンの町の情報屋の，暗号がどうしてもわからないのです。どうか教えてください。

【東京都東久留米市・最大の大バカもの？才】

A　「情報屋の秘密はね，教えてあげないよっ，ちゃんちゃん」……じゃだめだよね。ライデンの市場で，情報屋の暗号に関する情報が手に入るはずなんだけどなぁ。あとはプレイヤーの頭の回転しだいだ。

まだわからないかな？　それでは決定的なヒント。「13日の金曜日」シリーズって映画があったよね？　あの映画で主人公の頭に書いてあったものは……？

この情報屋から得られるヒントも，じつは大した内容ではなく，なくてもゲームは解けるからわからなくても心配はいらないよ。

（猪野清秀）



【茨城県取手市・SUIMA13才】

A　コンスタントに質問の手紙がくる『ロードス島戦記』。やっぱり原作があれだけ売れているから，その相乗効果もあるんでしょう。画面もきれいだし。

それはともかく質問の答。「隠し扉」というからにはおおっぴらに扉があるわけではないのだ。すべての部屋をもう一度，隠し扉を捜す魔法（これくらいは自分で考えてね）をかけて念入りに捜してみよう。

だけど，ここの廃虚のイベントは別にクリアしなくてもゲームの進行には影響がない。オマケのイベントってところかな。

（猪野清秀）

Q　メガドライブ版『ソーサリアン』の9番目のシナリオ「狙われた村」で〝かなり〟悩んでいます。

金，銀，銅の天使を取って，石板のある部屋に置いたあとから，ぜんぜん進みません。

銅の天使が重くなるらしいのですが，そんなメッセージは表示されません。並べた順は，扉に近い順から，銀，金，銅だと思います。

どうやったら「さっき手にしたときより，すこし重くなっているようだ」と表示される

のですか？

持ち物は「祭壇の鍵」だけです。他の八つのシナリオは終わっています。

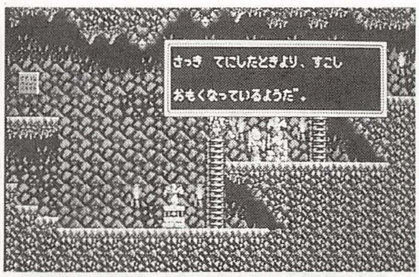
【埼玉県蓮田市・中魔界村16才】

A ほいほーい。この原稿を書きながら日の出を見ている佐久間だよ。最近，レスキューの原稿を徹夜で書く癖がついてしまい，こまってるんだ。新隊員よ，はやくこい！

中魔界村クンの悩んでいるシーンでは，じつはもう一度，天使像の並べかたを変えてやればいいだけなんだ。その並べかたは石板に記されているはずだぞ。むずかしいことは書いていないので，石板に記されているとおりに天使像を置いて，それから銅の天使を取れば，問題のメッセージは表示されるはず。

ここをクリアすれば，このシナリオも，もう大詰め。「賢者の指輪」の入手方法がちょっとわかりづらいけど，ちょっと前のレスキューを見れば載っているからね。

（佐久間亮介）



▲これがメッセージが表示された瞬間だ。ここまでくれば，もうすぐクリアだぞ！

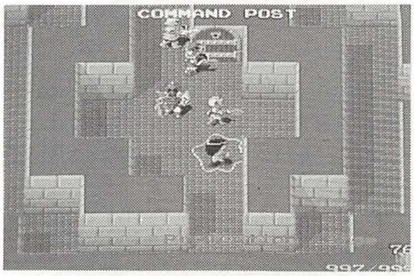
Q



【東京都・こんにちは星谷です9才】

A うおおおおお，ギニューの力強いハガキ，たしかに受け取ったぜ!!

No.89 DEAD ENDは，今までのように扉に入ってクリアするわけじゃないんだ。だって扉は自分が入ってきたものしかないんだからね。ほら，部屋の奥で力つきて倒れている人がいるだろう？　この人をカイちゃんのブルークリスタル・ロッドで〝えいっ〟とたたけばいいんだ。そうすればつぎの部屋へと進むことができるよ。　（佐久間亮介）



▲このゲームのためにゲーム・センターでお金をつぎ込んだ人も多いはず

☆ SLG

Q 『ランペルール』の質問です。フランスの一番の敵であるイギリスは，いつ倒すのが一番いいのでしょうか？ある程度勢力がついたら早めに占領すべきなのでしょうか？　高い工業力も魅力的なのですが……。

【埼玉県南葛飾郡・ナポレオン3世16才】

A イギリスは本当に工業力が高い。この力にものを言わせてどんどん艦船を造ってくるから，制海権はなかなかフランスのものにもならない。

しかしイギリスにも弱点はある。農業力が異常なまでに低いのだ。初期のうちにイギリスを占領してしまうと（できれば，の話だけど），あとあとまで食料不足に悩むことになるのだ。

フランスにとってイギリスは何百年来の宿敵。スペインやロシアといった強敵を倒した後，最後の最後に雌雄を決するべきだろう。うまくいけば，そのころにはイギリスは食料不足で自滅してくれるぞ。　（猪野清秀）

Q 『ランペルール』で一つぜひ聞きたいことがあります。実際のナポレオンはエジプトに遠征に行ったことを最近習ったのですが，このゲームではエジプト遠征はできないのでしょうか？もしできるのなら，その方法を教えてください。友人の話によると，あるらしいのですが……。

【東京都新宿区・川村一也？才】

A どきっ。す，するどいところをついてくるなぁ。じつはエジプト遠征はできるのだ。1798年の4月に，バラス総統のいる某都市（フランスの首都）にナポレオンを配置すれば，エジプト遠征の許可がおりるのだ。

あとは〝あるもの〟が発見されるまで辛抱強く遠征を続けていればいい。この，エジプト象形文字を解読する鍵にもなり，現在はイギリスの大英博物館に保管されている，〝あるもの〟を発見できたらただちに遠征を中止してフランスに戻ること。そうすれば第一執政になれてしまうのだ。ラッキー。

（猪野清秀）

☆ アーケード・ゲーム

Q コナミのアーケード・ゲーム『グラディウスIII』の質問です。

基板を買って毎日のようにプレイしているのですが，5面のモアイ面のボスの倒しかたがわかりません。装備はTYPE Bとフォース・フィールドです。それと3面のボスのビックコアMKIIIはオプション一つとミサイルとスピード1段階で倒せるのでしょうか？

それにしても『グラディウスIII』は音楽がいいですね。でも基板にステレオ端子がついていないのが残念でした（ちなみに無敵技を知りません）。

【埼玉県入間郡・野口英二18才】

A モアイ面のボスはTYPE Bの装備なら簡単に倒せると思うんだけどなぁ。

まずボスが画面に完全に出現しないうちに，オプションを上下どちらかにふっておこう。スクロールが止まったらショットとミサイルを連射すれば，一番左のモアイのうちどちらかは死んでいるはず。あとは，時計回りに回っていれば，1体を残して全部のモアイが壊れるよ。ただしこれはフル装備であるのが条件だ。

ビックコアMKIIIは，その装備では倒せないんじゃないかなぁ。ひたすら逃げて，自爆を待つ方法だったらあるけどね。

（佐久間亮介）

応募のきまり

質問は一人1ゲーム1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが最初に「AVG」「アーケード」などをハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストはタテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には（2×2cm）のスペースをあけてください。

宛先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係

読者が創る……… ベーマガ㊙情報局

エグザイルII

㊙ PC-98版の『エグザイルII』で，6面のシッキムのところのマンダラを2回置くところの㊙です。

やりかたは，まずマンダラを置くところまで行き，一つマンダラを置きます。そうしたら1度セーブしてからまた立ち上げます。すると置いたはずのマンダラが消えているので，もう1度置きなおします。そうするとなんとシステムが作動してマンダラを1回置くだけで2回置いたことになるというわけです。

「マンダラを2度置くなんてめんどうだぜ!!」という人にはもってこいの技だと思います。

【愛知県春日井市・A.M.P.？才】

あーくしゅ



【北海道札幌市・流羅12才】

デビルクラッシュ

㊙ PCエンジン版の『デビルクラッシュ』でボールの数や点数を変えてしまう方法を見つけました。

やりかたは，まず普通にゲームをはじめます。そしてちょっとやったらパスワードをひかえます（1人用）。その後リセット（セレクト＋ラン）をしてから，さっきひかえたばかりのパスワードを入力します。

そのときに，最後から2番目と3番目を入れ換えて入力するとボールの数が変わります。

そして，4番目と5番目を入れ換えると点数が変わります。

ちなみに点数を変えるといきなりエンディングになったりすることがあります。

【福岡県春日市・KAKEうどん17才】

プリンス・オブ・ペルシャ



【愛知県豊橋市・エンディングでチェックかよ？才】

バーズ・テイル

㊙ PC-98版の『バーズ・テイル』で，お金をそれほど多くかけずにHPを回復する方法を見つけました。

やりかたは，「P」でパーティ・アタックにしてバードに「バドゥール・キルンフェスト」を歌わせます。残りの人達は全員防御させておきます。そうしたらあとはひたすら防御をするだけで1ターンに1ヒット・ポイントの割合いで回復していきます。

ちょっと時間がかかるかもしれませんが，これでお金がほとんど減らないので，いいんではないでしょうか。

それから，あとで酒場に行くのを忘れないように気をつけてください。

【埼玉県浦和市・白石瑞穂15才】

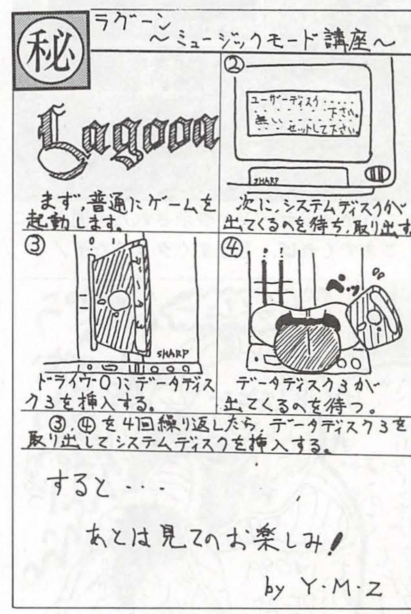
ラグーン

㊙ X68000版の『ラグーン』で，空を飛ぶ方法を発見しました（12月号のSuZuMeさんの応用編）。

まず，ライオンのボスのいるところにいってください。そうしたら扉に入るときにシフトキーを押しながら入ってください。すると不思議なことに扉をすり抜けていき，空中でも歩けるようになります。

ほかの場所でもできますのでいろいろ試してください。

【大阪府寝屋川市・西谷勇樹15才】



【鹿児島市・Y・M・Z？才】

ポピュラス

㊙ X68000版の『ポピュラス』で，おもしろい条件の面と1面，500面のパスワードがわかりました。

- 1面－HURTOUTORD
- 177面－IMMDIEOUT
- 178面－HOBQUET
- 500面－SHADWILDON

です。

ちなみに，177面と178面はハルマゲドン以

外の魔法がいっさいできないようになっています。

また，0面はGENESIS以外にも

・　0面－SHISODING

というのがあることがわかりました。

【大阪府三島郡・附属池田高の船越　聡17才】

【岐阜県多治見市・船戸　隆16才】

情報局長：この他にも編集部で確認されているおもしろい面があるぞ！

・162面－JOSUSHOLE

土地の造形がまったくできなくなっている。リーダーが死ぬと一度だけ起きる地震を利用するのと，シンボルをどこへ置くかが勝利のポイントだ。

他の面のパスワードもまだまだ待っているからガンガン送ってくれ。

『情報局長：解説内容送ってちょ』

ダライアス・プラス

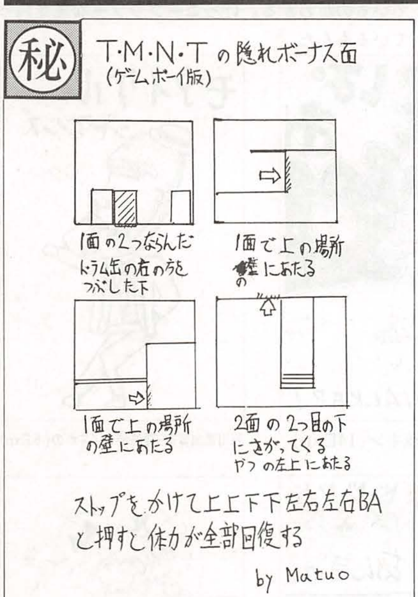
㊙ PCエンジン版の『ダライアス・プラス』で，コンティニューをする方法を見つけました。

方法は，タイトル画面でセレクト・ボタンを押すだけです。

ただしこの技はラウンド5以上で使っても自分の通ったルートのラウンド4からはじまってしまいます。

【東京都東久留米市・山田家のお邪魔犬15才】

T・M・N・T



【神奈川県横浜市・Matuo16才】

エアロブラスターズ

㊙ PCエンジン版の『エアロブラスターズ』で，クレジット調整とサウンド・テスト＋αを見つけました。やりかたはつぎのとおりです。

・クレジット調整＋サウンド・テスト

タイトル画面のときに方向キーの右を3回押してからセレクト・ボタンを押します。すると画面の右下に「CREDIT5」とでて，クレジット調整とサウンド・テストができます。

・面セレクト

上のコマンドを入力したあとにⅠボタンをやりたい面の面数＋8の数だけ押します（2面なら10回，3面なら11回)。そのあとにセレクト・ボタンを押すとできます。

・難易度選択

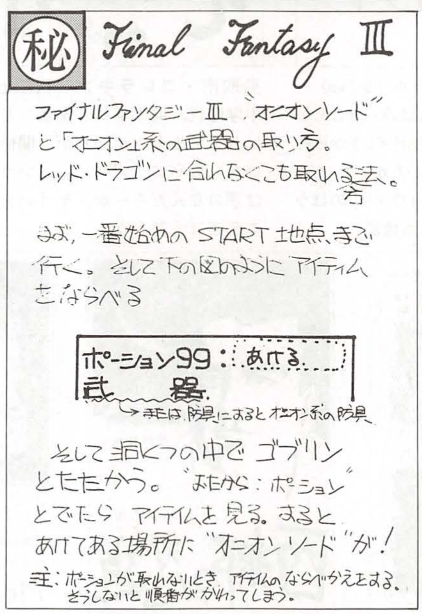
上の二つコマンドを入力したあとに方向キーの左上とセレクトを同時に押します。うまくいくとゲームのロゴマークの赤い部分が黄色に変わって難易度があがります。

また，右下とセレクトを同時に押すとロゴマークの赤色が青色に変わり難易度がさがります。

注意：その後，クレジット調整などをやること。ただし，Ⅰボタンをサウンド・テスト以外で押さないこと。

【福岡県京都郡・元山末澄15才】

ファイナルファンタジーIII



【東京都小平市・MAX16才】

U.S.ネイビー

㊙ カプコンの『U.S.ネイビー』で，売っているウエポンを買うとき決定ボタンを連打すると，お金を払わずに逃げることできます。

【東京都文京区・やったぜ情報局員三号20才】

ジェミニウイング

㊙ X68000版の『ジェミニウイング』で，クレジット（コンティニュー）が9になる㊙です。

やりかたは，タイトル画面でG・E・M・N・Iのキーを一度に押します。するとどこかで聞いたような音が聞こえます。

【東京都文京区・やったぜ情報局員一号18才】

ヴァリスIII

㊙ PCエンジン版の『ヴァリスIII』で，ビジュアル・シーンに入る方法を見つけました。

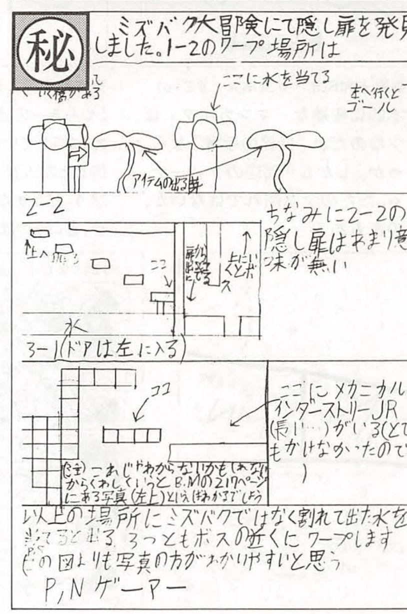
やりかたは，Ⅰ，Ⅰ，上，下，右，左，と押したあとランボタンを押すだけです。



▲ルーレットがおもしろいよね

【東京都文京区・やったぜ情報局員二号19才】

ミズバク大冒険



【宮崎市・ゲーマー？才】

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲーム他ファミコン，PCEngine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法なども OK です。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

新年を迎えますます盛りあがる

新・読者の闘技場

顧問：赤烏龍吉（あかがらすたつきち）
（闘技場専門ライター）

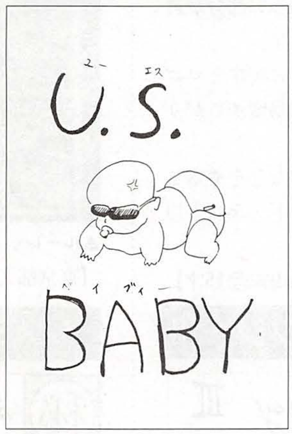
駒沢体育館で大仁田に30発近い頭突きをくらって「大和魂」を思い出したポーゴのように，赤烏龍吉は編集長に半額に近い減俸をくらって「筆者魂」を思いだした──，なんてことはないんだな，これが。困ったことに。ある人は「読者の闘技場」を“ベーマガの恥部”と呼び，「赤烏龍吉」を“史上最悪のライター”と呼ぶ。余計なお世話だってーの。

91年第1弾の「闘技場」開催だ。心して読むよーに，なっ。

一般ギャグ部門（金賞5Exp/佳作2Exp）



青森県十和田市・ASUKA（6Exp）
基本的に極端な「マンガネタ」はボツなのだが“世界の手塚”なら，いっか。しかし「代理のフィーナ」じゃ，ただの企画倒れではないか，との声もある



東京都北区・天動使ラル（9Exp）
「やんきーの赤ちゃんはみんなこんなカッコをしている」と，先日インドから帰国した友人が言っていたが，ウソだと思う。どうせなら“ベイヴィー”のほうが，というのは余計なお世話



鳥取市・コレラキン（14Exp）
中学時代，同学年に“家畜”と呼ばれているヤツがいたが，関係ないか。カバに「カバ！」というのは悪口なんだろーか。そういえばエテ吉は元気かな



東京都北区・天動使ラル（9Exp）
なんだか“ほのぼの”としてくる今月の金賞は，北区の天動使ラルの作品。よく見ると，中央の水槽で泳いでいる魚が口から放射状に何かを発射しているのがわかる。けっこーブッソーな魚を飼っているもんだ



北海道函館市・ヒャダルコビデ男（8Exp）



兵庫県明石市・アレジの019（2Exp）



長野県上伊那郡・さくまのハミング（7Exp）



鳥取市・コレラキン（14Exp）



石川県加賀市・魔法使い！すがの（6Exp）



北海道函館市・ヒャダルコビデ男（8Exp）



静岡県磐田郡・楠 健吾（8Exp）



岩手県岩手郡・98太郎（2Exp）

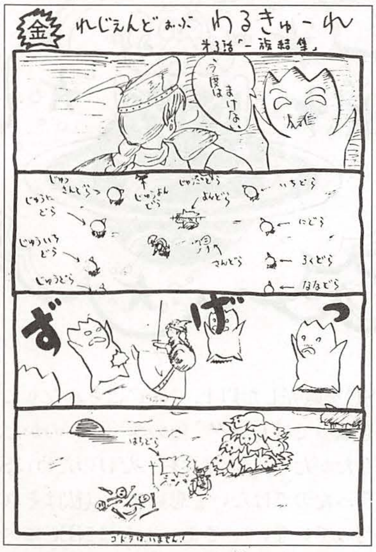


鳥取市・コレラキン（14Exp）



新潟県村上市・箱ひとし（7Exp）

ストーリー部門(金賞5Exp/佳作3Exp)



埼玉県川越市・だいさん（5Exp）

先月ここで『「ゴドラ」とか書いて送ってきたハガキは無条件でゴミ箱』なんて書いたが，ここまでやればあっぱれとゆーもの。「いません！」じゃねーって。



宮城県仙台市・ときめきドラえもり（3Exp）



愛知県丹波郡・POP２（3Exp）



熊本市・拝一刀…（3Exp）

POP２のミョーに明るいノリもよいが，ときめきドラえもりの描いたコアクマン。こいつの気の弱そうな善人ヅラが気に入った。拝一刀…のハガキはオチのコマの「がーん」と「まいったか」が採用の決め手。素人漫才みたい

体感ゲーム大予想部門(金賞5Exp/佳作2Exp)



兵庫県神戸市・陽の字（12Exp）



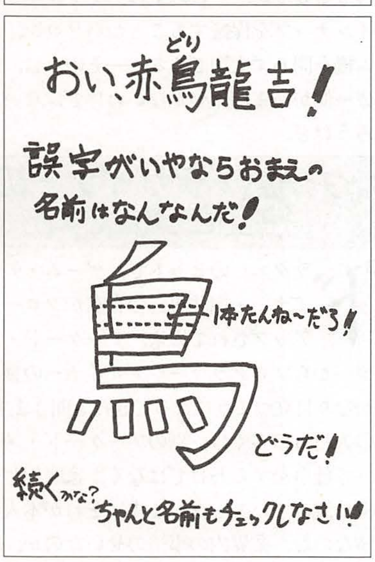
静岡県藤枝市・MASTU！（2Exp）



北海道函館市・ヒャダルコビデ男（8Exp）

ここに掲載したもの以外で宗教ネタ，校則ネタのハガキがあった。実際に人の命が関わっている事件を笑いのネタにするのは，やっぱり気まずい。と，イキナリ善人を装う赤鳥龍吉であった

文字ネタ部門(5Exp)



愛知県名古屋市・冗談だってば!?（5Exp）

“どり”とルビをふってしまったところが失敗。わざとらしいんだよな。「大ボケ希望」ならバカになりきらねば。「こいつホンマモンのボケか!?」と思われても我慢だ。人事だから言うけど

新・読者の闘技場・レベルアップ一覧表

レベル	必要Exp	氏名の級数(サイズ)
1	1	7
2	5	9
3	10	11
4	15	13
5	20	15
6	25	16
7	30	18
8	40	20
9	50	28
10	60	50

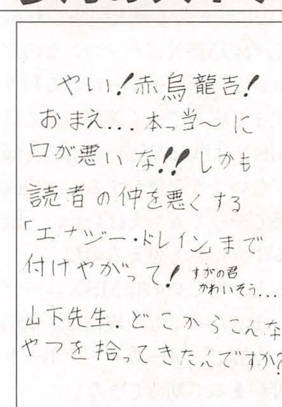
新・闘技場参加之掟

本闘技場は，91年10月号の時点で最高レベルの人物を優勝者とし，賞品であるスーパーファミコン本体＋ソフト（予定）を授与してその栄誉を称える。レベルアップは，左の表に準ずるものとする。なお，レベルがあがるごとに，氏名の掲載サイズが大きくなっていくので，心してかかること。

ただし，今シリーズには特別ルールが一つある。「今月の大ボケ」に選ばれた者は，指名した他の競技者１人にエナジー・ドレイン（相手を１レベルさげる必殺技）をかけることができるのだ。

よって，参加者は，ハガキの表に必ず「エナジー・ドレインの相手」を明記すること。このシステムにより，戦いはさらに熾烈を極めることになるであろう。投稿は「新・読者の闘技場」係まで。挑戦を待ってるぞ。

今月の大ボケ



エナジー・ドレイン→赤鳥龍吉
長野県伊那市・ファム（0Exp）

確かに何でもオレのせいにしたがるファンの気持ちはよくわかる。が，一つ言わせてもらえば「エナジー・ドレイン」という制度は俺の提案ではなく，前任者の山……

●エナジー・ドレイン情報……今月の大ボケ，長野のファムはエナジー・ドレインの相手に「赤鳥龍吉，きさまだー」と指名してきた。赤鳥龍吉は今月Exp０を獲得。合計Expは０。レベルは０。よって，レベル０，Expは０となる。あーあ，つくづく大ボケ。選んだ俺も悪いのか。

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



F-ZEROにマリオォ，たのむからボクの卒論を邪魔しないでくれぇ〜。自制心と毎日格闘している山下　章です。

横浜アリーナでシャープ主催のイベントを行なったときに，なんとあの断空我氏が，見物にきてくださいました。最近からベーマガを読みはじめた人は知らないかもしれませんが，断空我氏といえば，「カポシッ」「カリニッ」などの流行語を生みだしたベーマガのスター・ライター（ナムコのゲームじゃないよ）。今は就職して社会で活躍しているのですが，あのノリは健在で「やってやるぜっ！」を連発していました。ぜひまたベーマガで原稿を書きたいと語っていたので，近いうちに断先生の雄姿が再びおがめるかもしれません。お楽しみに！

☆ハードに対する不安・不満

MSX turbo R（以下TR）は，私の周囲で評判が良くない。フタを開けてみればアンバランスな8ビット・パソコンだし，ソニーや三洋やコナミにも，まったく動きが見られない。もはやこれはMSXの存亡にかかわる重大問題である。

はたして，今のMSXはパソコンなのだろうか。パソコンとは，ユーザーがいる限りその要求に末代まで応えていく義務があるはずなのだが，MSXは単なる初心者用の安価な踏み台にすぎないような気がする。本格的なことは他機種でやってもらえばいい，と割り切られているようにさえ思えるのだ。

こうなると，悲しいのはMSXユーザーである。いつまでたっても新規格は，低価格第一の貧弱な内容で，メーカー・サポートによる環境改善がまるで期待できない。

正直言って，実用ソフトに乏しいMSXに，今どき初心者用パソコンがつとまるとは考えられない。安い98が出回っているのだから，初心者もわざわざMSXを選ぶ理由はない。このままでは，MSXという名前は，あと1年もせずに消え去ることになる。

さらに，あくまでも私の推測なのだが，TRを当面維持するというのは販売戦略上のハッタリで，半年から1年以内に，つぎの規格を発表するのではないだろうか。TRはその本命の規格のための試作機にすぎないのでは……。なぜなら，TRクラスの性能で，本格化するパソコン戦国時代に生き残れるとはメーカー自身考えていないと思うからである。

R800はもともと，386の2倍のMIPS値を持つ高性能なCPUだが，実力どおりにパソコンを動かすには最適化OSや高速RAMが不可欠だ。それらを整えるための時間をかせぎつつ，新CPUであるR800のノウハウを広めることが，TRの役割ではないのか。

バス・コントローラ（S1991？）を除けば，主要な部品はすでにそろっている。おおざっぱに考えて，実現しうる後継規格は，98RA程度の計算能力とスーパーファミコンなみの画像制御能力を備えた，価格が13万〜17万円程度のマシンだろう。

こんな話をすると，ユーザーに試作品を売りつけるなんて，と思いたくもなるが，TRが売れなければ後継規格は生まれないし，後継規格がでても価格差がありすぎるからTRは存続できるはず。私は個人的にMSXを買い換える必要があるので，すでにTRを予約していることを付け加えておく。

【兵庫県神戸市・Neeva？才】

私は先日，16,000円という半額以下の安値で，PCエンジン・スーパーグラフィックス（中古）を買いましたが，今になってその値段で売った店の考えはまちがっていないことに気づきました。発表から1年以上たつのに，まだ専用ソフトは5本にも至らず，発売予定もNECアベニューと，ハドソンから各1本だけです。さらに，発売当時に言っていたCD-ROM²のインターフェースも，今では噂すら聞きません。ぬああにがパワー・コンソールだ!!　そんなもん，だす前に，ROM²をくれー（心の叫び）。

SGを販売した以上，NECにそれなりに責任を取ってほしい!!　他のユーザーのかた，あなたがたも，『大魔界村』だけのためにSGを買ったのではないと思います（私はそれすら持っていない）。さあ，ともにNECにベーマガをつうじて抗議しようじゃないか!!（とくにRPGがでてほしい）

【鹿児島市・裸の大将物体Ｘ？才】

■山下：以前もテーマになったけど，マイナー・ハードを買ってしまったユーザーの不満の声はハンパじゃない。ハードの性能をあげるのも重要だが，それ以上にソフトウエアのラインナップを保証することがパソコン，ゲーム機を問わず大切である——その点に，メーカー側がいまだ気づかないわけではないんだろうけど。

☆ゲーム・デザイナーの独立について

『ドラクエ』のヒットで，ゲーム・デザイナー・堀井雄二の存在がクローズアップされて以来，アーケード・メーカーからプログラマーやデザイナーの独立がかなり目立つようになってきたと聞きます。その人たちの多くは，別のアーケード・メーカーで仕事をするわけではなく，家庭用ゲーム機に流れていると言います。それが本人の希望なのか，業界内の事情のせいなのか，部外者の私にはわかりませんが。

しかし，このことは最近のアーケード・ゲームの低調さとかなりの関係があると思います。『ピストル大名』などを見ると，それが痛切に感じられてなりません。「ナムコに中潟氏が残っていれば」と思うのは，私だけではないでしょう。

ゲーム作りは職人芸に近いものがあり，才能があるだけですぐにいいものができるわけではなく，少なくとも3〜4年の経験は必要なようです。そして，一定のレベルに達して，さらに独自のカラーがだせる人となると，ごくわずかしかいません。そのような人が，独

立したいと考えるのも，ある意味では当然なのですが……。

しかし，ゲームスタジオの遠藤氏などの一部の人を除いては，独立後必ずしも成功をおさめているとは，とても言えません。独立するのは個人の勝手です。ただ，ゲーム業界全体から見ると，かなりの損失だと言いたいのです。タイトーひとつ取っても，MTJ氏ひとり抜けただけで。ずいぶん精彩を欠いているし，MTJ氏本人についても，今のところ新作の噂は聞きません。

優秀な人材が会社にでたり入ったりするのは，業界の活気を失わせることになりかねません。もう少し，ヒットを飛ばしたデザイナーに対する環境改善——たとえば，報酬等の面でそれなりにやりがいを与え，引き留めておく努力をすべきではないでしょうか。メーカー自体の体質を変えない限り，アーケード・ゲーム再興はとても望めません。

【大阪市・多根清史23才】

■山下：かなりシビアなことを言う。先日もベーマガ・ライターズで話し合っていたのだが，テーブル型のアーケード・ゲーム（いわゆるビデオゲーム）の将来に，非常に不安を感じるのだ。家庭用ゲーム機と大型筐体ものの間に挟まれて，ビデオゲームは生き残っていけるのだろうか。みなさんの意見を聞きたい。

☆夢は精神的葛藤をさせてくれるゲーム

12月号の「『ミスティ・ブルー』に感じたこと」の加藤徳英さん，ボクもあなたの意見にまったく同感です。コンピュータ・ゲームは，物語を伝える点でも映画や小説を越えることができるはずなんです。

小説などには主人公の精神的葛藤などを見事に表現しているものが数多くあります。でも，それらがどんなにすばらしいものであっても，見ている人にとっては，しょせん他人ごとです。ゲームはそれを体験できる唯一のメディアであり，その点で映画や小説を越える可能性があると思うのです。

にもかかわらず，現在のゲームはどうでしょう。RPGにしても，戦闘シーンは「ゲーム」ですが，ストーリー上の重要なイベントは，まさしく「まるで映画のように」勝手に話が進みます。これではいけません。ここにもプレイヤーが入ることのできる余地を作ってほしいのです。そして，ゲーム内のキャラクターだけでなく，プレイヤー自身にも精神的葛藤をさせてほしいんです。

例として，RPGのイベントの案をひとつ。

最後のボスとの戦いで，あと一撃でボスを倒せるというときに，小さい子供が飛びだしてきて『父さんを殺すな！』などと言って，勇者を止めます。このボスは我が子には優しかったらしく，子供に邪悪さは感じません。そこで『勇者』はどうすべきでしょう。子の目の前で父を殺すか，それとも親子もろとも殺してしまうか，あるいはこのボスが改心して二度と悪事を働かないことを信じて見逃すか……。どれを選ぶにしろ，プレイヤーの納得するものがエンディングとなるのです。

こういうプレイヤーの人格を問うようなイベントを各所に散りばめたAVGもいいかもしれません（よくあるYes・No占いみたいな感じ）。そして解き終えたあと，再生モードで今までのプレイ過程を見られれば，ゲーム内の主人公——つまりプレイヤーがとってきた行動，心情を客観的に見ることができ，これまで気づかなかった自分の性格が発見できるかもしれないのです。

コンピュータ・ゲームは感動の伝えかたのスタイルを，これからもどんどん創ることができるのです。この自由度の高さをもっと生かしたソフト作りをしてほしいです。

【青森県十和田市・ASUKA17才】

■山下：ASUKAクンは，読ホンと闘技場の両方の常連をめざすそうだ。ガンバレ！

☆もっとハードディスクに対応を……

まだまだハードディスク（以下，HD）自体の普及率が低いのか，HD対応のゲームは，ボクの知るかぎり，ほんの2，3本です。HDを使ったことのある人ならわかると思いますが，HDにソフトをインストールすると，アクセスが速いのでとても快適にパソコンが使えます。

もし，すべてのゲームがHD対応になったら，どんなにすばらしいことでしょう。どんなにゲームがおもしろくても，ディスクのアクセスなどで時間がかかるとイライラしてしまうものです。ソフトハウスさんもいろいろ大変でしょうが，ぜひすべてのゲームをHD対応にして，ディスク・アクセスのイライラを忘れさせてほしいものです。

【福岡市・渡辺雅央17才】

■山下：ハードディスクに対応させるのは，たいしてむずかしいことじゃない。それなのになぜソフトハウス側は対応させないのか。じつは，その背後にはコピー問題がある。ハードディスクにインストールできるということは，ソフトのコピーが容易にできてしまうということだからだ。ユーザーのモラルが確立されつつあるアメリカなどでは，ノン・プロテクトで，インストール自由というゲームも数多くあるんだけど……。

日本市場がその状態になるまで，何年かかるのかな。

☆ゲームには生のコミュニケーションがない

『ゲーム』が大人たちに非難されるのはなぜだろうか。ボクは，『ゲーム』には人間同士の生のコミュニケーションがないからだと思う。

『ゲーム』ばかりしていると，外で遊ばなくなる。そのためか近所などとのつきあいがなくなり，友だちもできなくなる。人間同士のコミュニケーションの方法を知らずに育ってしまう。しかし，『ゲーム』は人づきあいの方法なんかこれっぽっちも教えてくれない。それどころか，暴力・戦争・殺人といったことも平気でさせてしまう。『ゲーム』とは血も涙もない，クールなやつなのだ。

友だちがいないので，ますます家の中で『ゲーム』に興じるようになっていく。朱に交われば赤くなる。そのうち自分までクールな性格になり，人間味のない人間になってしまう。そして行きつくところは，映画『ノーライフキング』の1シーン，『質問があるときはキーを押しなさい』である。

通信機能とか対戦（2人同時）プレイとかいうものもある。人間同士のふれあいを『ゲーム』に取り入れようとした苦肉の策であろうか。それでもやはり，真のふれあいとは，ほど遠いと言わざるを得ない。ケーブル（あるいはコンパネ）をとおしてのふれあいの域でとどまっているからだ。肌と肌のふれ合いについては未解決のままである。

『ゲーム』にはこれほどの重大な欠点がありながら，ゲームファンはこのことを取りあげようとはしない。ひょっとしたら，疑似体験やケーブルをとおしての——間接的な——ふれあいのレベルで満足なのだろうか。それとも，ゲームにはそんなものはいらない，とでも思っているのだろうか。

90年12月号のFredyさんへ。『ゲーム』には童話やおとぎ話の代役はつとまりません。童話などは母親が子供に読んで聞かせるものだからです。そこに母と子のスキンシップが成り立つのです。一方『ゲーム』はというと，一度スイッチを入れたら，あとはほったらかし。スキンシップも何もあったものではありません。漫画などについてもこれは往々にして当てはまると思います。

【広島市・山崎　剛18才】

☆さっそくGMの生演奏情報だ！

私も演奏会でゲーム・ミュージックを聴きました。曲名は『オホーツクに消ゆ』の終曲「新たなる旅立ち」です。編曲形式は「コンサート・マーチ風」。お

そらく独自の編曲（団員の1人が行なったもの）だと思いますが，楽団の編成に合わせてあったので，新鮮でよかったと思います。舞台は昨年の長野高専の定期演奏会でした。

『ドラクエ』以外の曲があまり演奏されない理由については，知名度が低いだけでなく，良い楽譜がないことがあげられます。やや専門的な話になり恐縮ですが，室内楽とちがい，吹奏楽では，ほとんどの曲が全編成で演奏されることを前提に書かれることが多いのです。ことに，ゲーム・ミュージックの場合は，吹奏楽編成に編曲すると，とかくいいところ（サックス，トランペットなど）に旋律が偏ってしまいがちで，他の楽器をうまく生かせない恐れがあるように思われます。

また，知名度の低さだけで好まれない（つまり食わず嫌い）ことが多く，団員に敬遠されることが往々にしてあるのです（さきの高専のように，好きな人がいれば問題ないのですが…）。

【新潟県長岡市・Rupo18才】

12月号のアンフィニさんへ。我々呉高専吹奏楽部は，つい先日ゲーム・ミュージックを演奏しました。

文化祭のオープニング・セレモニーと校内での野外演奏で，曲目は『ギャラクシアン^3』のオープニング・テーマです。元の曲が壮大でオーケストラ的だったので，新しい音はあまり入れず，原曲に忠実にアレンジしました。やはりティンパニーや金管楽器が生の音だと迫力がちがいます。やや練習不足だったためにリズムがきちんと合いませんでしたが，成功だったと思います。「かっこ良かった」という感想も聞きましたが，誰もゲーム・ミュージックとは気づいていないようでした。

他にも部内のアンサンブル大会で『ソーサリアン』『スキーム』『グラディウス』といった名曲をアレンジして演奏しました。中でも『グラディウス』はメドレー形式にして，最後にはメロディに大幅なアレンジを加えた会心の作となりました。

ゲーム・ミュージックの良い点は，少ないパート，短い曲でありながらも，ノリの良い「聴かせる」曲になっていることだと思います。アンフィニさんは，本当に良い曲だと思ったら，自信を持って提案すれば良かったと思います。マイナーだから，とかいうのは理由になりません。

音楽の世界というものはそんな器の小さなものではありません。たとえば，「音」だけを見ても，楽器の音や人の声だけではなく，雷の音や鳥の鳴き声，小川のせせらぎ，はては都会の雑踏といった当初は楽音とは考えられていなかったような音までが，曲中に取り入れられたりしています。音楽とは，本来そのように自由なものであるはずです。すばらしいメロディとノリのいいリズムを持ったゲーム・ミュージック，それを生楽器の美しい音色で演奏することに，何ら引け目を感じることはないと思います。

【広島県呉市・二村　忍20才】

■山下：『ギャラクシアン^3』を演奏したってのはスゴイぞ。

☆登場人物が表情豊かなAVGを！

最近，AVGなどで頻繁にアニメーション処理が使われるようになりました。あまりの迫力に息を呑んだり，細やかな演出に感動したりと，アニメーションはAVGの一つの魅力にもなり，映画的な映像の演出によって，その表現の枠を広げることにもなりました。

しかし，なにか私はものたりないような気がするのです。それは人物の表情の乏しさです！　たいていのAVGは，口パクとまばたきぐらいしかしません。

たとえば『スナッチャー』などは，目に涙を浮かべたり，微笑（それとも苦笑かな？）したりと，じつに表情豊かで，人物の感情がひしひしと伝わってきます。文章だけでは容易に表現できない「人間くささ」が，『スナッチャー』の登場人物にはあったのです。

「人物の表情を豊かにする」――これはAVGにとって，とても有効な演出手段だと私は思います。

P.S.　『ファミコン探偵倶楽部PARTII』の人物のアニメーション処理もなかなかです。

【山形県大江町・変わり者？才】

☆「読者の自主座談会 in 東京」協力者募集！

今まで福岡と広島で行なわれてきた読ホンの自主座談会です。今度は東京でも……と思うのですが，場所，手配から1人でやるとなるとかなりキツいので，ともに手伝ってくれる有志を募集させていただきます。

手伝ってくれるかたは，住所・氏名・年令・電話番号・できれば自己PR（できればですけど）を書いて，以下の住所に送ってください。やる気のある人を求めます。

〒151 東京都渋谷区本町4-40-11

本郷　友一

☆読ホン・サークルのお知らせ

読ホン・サークル「Reformers」スタッフのFredyです。

たくさんのかたがたのおかげで発足したこの「Reformers」，やっと本格的な活動をはじめました。ゲームについて意見が言いたくてウズウズしているキミ，もっと楽しいゲームがしたいと思っているアナタ，今からでも遅くはありません。「Reformers」に入りませんか？

もしも「会員になりたい」と思ったなら，下記の宛先へ連絡を。たくさんの参加待ってます。

〒815 福岡市南区長丘2-15-5-402

大出　綾太

【北海道恵庭市・Fredy☆なおちゃん16才】

■山下：今月は年末進行の関係で，読者間レビューが間に合わなかった。次号までお待ちくだされ。

■ ■山下　章イベント情報■ ■

●X68000見体験フェア in 北九州
日時：12月8日（土）　13：00～
場所：ダイイチ・デオニー小倉本店
（北九州市小倉北区馬借1-6-15
☎093-551-6339）

●ダイイチ広島・パソコンフェア
日時：12月9日（日）　14：00～
場所：ダイイチ広島パソコンCity
（広島市中区大手町1-4-1
☎082-248-4343）

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

もちろんメーカーのかたも読者ですから，このコーナーに応募していただいてもかまいません。鋭い切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

キミが選ぶ！ '90ビデオゲーム・グランプリ

——あなたの投票を待ってます!!——

ベストヒットを選ぼう！

今年も「ビデオゲーム・グランプリ」の季節がやってまいりました。これは読者のみなさん，チャレハイに参加している全国のゲーム・センターのみなさん達に投票してもらい，1990年のビデオゲームのベストヒット作を選ぼう，というものです。「あのゲームが良かったな」などと一つでも思い入れのあるかたは今すぐ，本誌とじ込みハガキで投票してください。あなたの投票を待ってます！

〈投票方法〉

1. ビデオゲーム・グランプリ

'90年度に発売されたビデオゲームの中からあなたの好きなゲームを3作品選びだし，1～3位の順位をつけてください。なお，下の表が対象となるゲームです（ただし'89年の年間集計以降から'90年10月までに発売されたものです）。ハガキに書き込む際は，ゲーム・タイトルだけでなく，タイトルの前にある番号も一緒に記入してください。そしてそのあとに，なぜその作品を選んだか，一言コメントを添えていただければ幸いです。

2. メーカー人気投票

あなたが，今年一番がんばった，と思うメーカーを書いてください。もちろんビデオゲームを発売しているメーカーに限ります。なぜ選んだかコメントもお書きください。

3. 君が作る！特別賞

あなたが自分で賞を作って贈るとしたら，どのゲーム，どのメーカーに，どんな賞を贈りますか？実際に作ってみてください。まじめに考えたものや，ユーモアたっぷりなものをお待ちしています。

以上の3項目をすべて記入して編集部まで送ってください。なお，投票は1人につき1票とします。正確な結果をだすためにも，複数の投票はご遠慮ください（ベーマガは複数冊買ってもいいけどね）。

〈しめ切り〉 12月25日必着
〈発表〉 本誌'91年3月号（2月8日発売）

〈ハガキ記入例〉

○**ビデオゲーム・グランプリ**
1位～53 ボナンザブラザーズ：あのコミカルなキャラ，ギャグセンスは最高。
2位～77 空牙：何といっても曲がいい！サンプリングのボイスもかっこいいし。
3位～46 ムーンウォーカー：ダンス・マジックで敵が全滅というアイデアがいい。

○**メーカー人気投票**
データイースト：技術力の進歩には驚かされたから。

○**君が作る！特別賞**
・ベスト・サウンド賞：東亜プラン
ゲーム・ミュージックは音源ではないと教えてくれたから。
・点かせが熱かったで賞：マジックソード
チャレハイでのトップ争いが非常に熱いゲームだったから。

'90ビデオゲーム・グランプリ投票リスト

《アイレム》
① R・タイプII
② アイレム・エア・デュエル
③ メジャータイトル
④ 大工の源さん

《ATARI》
⑤ S.T.U.N.RUNNER
⑥ クラックス

《アテナ》
⑦ ウイッツ

《アルファ電子》
⑧ マジシャンロード
⑨ ニンジャコンバット

《イーストテクノロジー》
⑩ ギガンデス
⑪ バルーンブラザーズ

《WAVE》
⑫ あしたのジョー
⑬ アニマルスピード

《SNK》
⑭ ビーストバスターズ
⑮ SAR
⑯ NAM-1975
⑰ ベースボールスターズ・プロフェッショナル
⑱ 麻雀狂列伝
⑲ トッププレイヤーズゴルフ
⑳ ライディングヒーロー
㉑ スーパースパイ

《カネコ》
㉒ エアバスター

《カプコン》
㉓ 1941
㉔ ファイナルファイト
㉕ アドベンチャークイズ・カプコンワールド
㉖ カプコン・ベースボール
㉗ 戦場の狼II
㉘ ハテナ？の大冒険
㉙ チキチキボーイズ
㉚ マジックソード

《コナミ》
㉛ グラディウスIII
㉜ エイリアンズ
㉝ パロディウスだ！
㉞ トライゴン
㉟ T.M.N.T.
㊱ サプライズアタック

《サクセス》
㊲ 究極のオセロ
㊳ 琉球

《ジャレコ》
㊴ ロードオブキング
㊵ 妖精物語ロッドランド

《セイブ開発》
㊶ ダブルデューク
㊷ 雷電

《セ　ガ》
㊸ シャドーダンサー
㊹ ラインオブファイアー
㊺ ブロクシード
㊻ マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー
㊼ M.V.P.
㊽ ラフレーサー
㊾ G-LOC
㊿ レーシングヒーロー
51 コラムス
52 エイリアンストーム
53 ボナンザブラザーズ
54 コラムスII

《セ　タ》
55 キャリバー50
56 メタフォックス

《タイトー》
57 S.C.I.
58 メガブラスト
59 パズニック
60 メイズオブフロット
61 バイオレンスファイト
62 WGP
63 苦胃頭捕物帳
64 カダッシュ
65 バトルシャーク
66 キャメルトライ
67 エアインフェルノ
68 クイズH.Q.
69 サンダーフォックス
70 ミズバク大冒険

《辰己電子工業》
71 ラウンドアップ5

《TAD》
72 JU JU伝説

《テクノスジャパン》
73 ブロックアウト
74 コンバットライブス

《テクモ》
75 ワールドカップ'90
76 ガンディーラー

《データイースト》
77 空牙
78 トリオ・ザ・パンチ
79 バルダーダッシュ
80 クルードバスター
81 ダークシール

《東亜プラン》
82 鮫！鮫！鮫！
83 スノーブラザーズ
84 アウトゾーン

《ナムコ》
85 フォートラックス
86 デンジャラスシード
87 マーベルランド
88 ウイニングラン鈴鹿GP
89 球界道中記
90 ワールドスタジアム'90
91 ファイナルラップ2

《パサデナインターナショナル》
92 ネクストスペース

《ビデオシステム》
93 スーパーフォーミュラ
94 ハットリス
95 パイプドリーム

《ミッチェル》
96 ポンピングワールド

《UPL》
97 ムスタング

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
US NAVY (カプコン)	2,770,990	奇跡の逆転劇?LCM-修斗㊔	アミューズ&レストメイヨー(兵庫)	全10面クリア F/A-18使用
オーライル (セガ/ウエストン)	8,601,600	メジャーゲーマー? SFL-KMG-PEY㊇	アミューズ&レストメイヨー(兵庫)	全面クリア
スペースガン (タイトー)	1,053,610	Mr.まさし君	PC新宿(東京)	全面クリア
サプライズアタック (コナミ)	1,000,000+α	全国7店にて達成	——	全面クリア
ピストル大名 〈ニュー・バージョン〉 (ナムコ)	824,700	Mr.しおしお君〒㊟ 893-4040	ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)	全4コースクリア
ピストル大名 〈旧バージョン〉 (ナムコ)	782,000	猿家派.MPPどひょ	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)	全4コースクリア
パラメデス (タイトー)	1,181,200	金曜日の6時頃に拾てゲームですわぁ♡	プレイシティキャロットTOC(東京)	レベル=99 SP×2
パイプドリーム 〈Aコース〉 (ビデオシステム)	3,951,940	WZH㊞	BC京都(京都)	全16ラウンドクリア
パイプドリーム 〈Bコース〉 (ビデオシステム)	3,076,430	ISP㊥	BC京都(京都)	全16ラウンドクリア
パイプドリーム 〈Cコース〉 (ビデオシステム)	4,929,980	UYK㊇	BC京都(京都)	全16ラウンドクリア
パイプドリーム 〈2Pトータル〉 (ビデオシステム)	A:7,383,700 B:6,544,340 C:9,013,490	重富 英和& SUP-THIEF	PC西荻(東京)	全16ラウンドクリア
コラムスII 〈点数集計〉 (セガ)	77,013	ANP	西銀座ゲームプラザ(山梨)	J=1729 17面
コラムスII 〈面数集計〉 (セガ)	17面	ANP G.M.C.やちょ	西銀座ゲームプラザ, モンキーハウスの2店	——
クイズH.Q (タイトー)	101,000	群大漫研寺内高広㊮ ESSAY-AGF	ハイテクセガ高崎(群馬)	全面クリア T×6 J×1
琉　球 (セガ)	362,490	VER-INS J.U.タイラー	アトラスシティ(東京)	ラウンド16
G-LOC 〈初級〉 (セガ)	1′34″3	神帝CYG㋣	BC京都(京都)	残タイム 179.7

うわ〜, 今月はスペースがない! とにかく, がしがし進めていきましょう。

まずカプコンの『**US NAVY**』。ちょっとしたバグが発見されました。ちまたで万引きワザと呼ばれている物で, お金を払わずにアイテムが買えてしまうという, 思春期の青少年みたいなワザです。集計はこのワザもあり, ってことで今後も続けていきたいと思います。

『**ピストル大名の冒険**』は, 新, 旧, バージョン別に集計しています。

〈その他のハイスコア〉

- **T.M.N.T.**:900:SCD-DAR(ハイテクセガ高崎)
- **空牙**:4,844,020:EXCEL-星白金HIR (ヒノーズ下井草)
- **忍者コンバット**:16,435:カールスモーキー石井㊮(PC駒沢)
- **ウイニングラン**(テクニカル):2'18"946:プロフェッサーY.N(モンキーハウス)
- **サンダーフォックス**:7,085,700:横浜を仕切る0男!!ABY'S-CBY(プレジャーキャッスル)
- **ファイナルファイト**:4,511,210:和幸新宿組巨眼にのみい (荏原ゲームコーナー)
- **スノーブラザーズ**:6,174,080:スノ㊖REO-SP (荏原ゲームコーナー)
- **チキチキボーイズ**:2,284,250:碧南ヨッチャンだよ (天野スポーツゲームコーナー)
- **デンジャラスシード**:4,225,100:以上×100ですよ(プレジャーキャッスル)

(宮塚&やんま)

■ファイナルラップ2(ナムコ)

コース	タイム	スコアラー	店　名
U.S.A	2′16″63	MCO	ゲームセンターJOY呉(広島)
イタリア	※2′17″98	Derire-MSO-OUT	PC筑波学園(茨城)
ジャパン	2′26″90	SUR-HIDAI(Q)	PC西荻(東京)
モナコ	※2′25″48	SARPASSER QTL-ROT	PC西荻(東京)

■パロディウスだ!(コナミ)

機　種	スコア	スコアラー	店　名	面　数
ビッグバイパー	1,754,700	IML-YUJ	イエローハット(愛知)	2-6
た　こ	※2,351,800	HCM-POTSO	イエローハット(愛知)	2-10
ツインビー	※2,021,600	MIROK	イエローハット(愛知)	2-8
ペン太郎	1,321,300	BOMTON㋣	BC京都(京都)	2-6

■キャメルトライ(タイトー):タイム別集計

コース	タイム	スコアラー	店　名
スペシャル	1′18″6	TYRANT-キャメ㊖ MAC㊇	ハイテクノーベル神保町(東京)
エキスパート	1′10″3	TYRANT-キャメ㊖ R.K.	ハイテクノーベル神保町(東京)
ビギナー	0′48″3	TYRANT-キャメ㊖ MAC㊇	ハイテクノーベル神保町(東京)

■キャメルトライ(タイトー):スコア別集計

コース	スコア	スコアラー	店　名
スペシャル	9,999,990	TYR-キャメ㊖MAC㊇とR.K	ハイテクノーベル神保町(東京)
エキスパート	8,853,380	TYRANT-キャメ㊖ MAC㊇	ハイテクノーベル神保町(東京)
ビギナー	1,060,890	TYRANT-キャメ㊖ MAC㊇	ハイテクノーベル神保町(東京)

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
T.M.N.T（ドナテルロ）	445	哭きの㊔。だけでいいの!	R3-2
パイプドリーム（Cコース）	588,740	貢いでリハウス	C-13
ファイナルファイト（ガイ）	4,052,830	ALWAYS-AHO	ALL 1コイン
ファイナルラップ2（イタリア）	2'21"26	税務所は怖い。	1プレイ
レジオン	10,000,000+α	OAM-MRX®	約5時間 20周目で達成。
レモンエンジェル	ALL,1coin	哭きの㊔ 今月限りで退社です。ハイ。	ランク EASY

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミズバグ大冒険	1,126,540	頭の中がショックのパー!!	1COIN ALL,残6
パラメデス（1P）	91,720	ネコの名前は○みちゃんのかさしま	LV=10 ノーマル
ピストル大名の冒険（ニューバージョン）	74,000	AVG-アレッサンドロ-FOE	2-3 ノーマル
マジックソード（1P）	4,215,706	どっかのしらない人	最終のボス シーフ使用
ファイナルラップ2（USA）	3'25"73	AVG-ESCAPE	完全1P 6LAPS
スーパーモナコGP（AT）	DP=3,338	AVG-顔面エスプレッソ-FOE	ノーマル
スーパーモナコGP（4S）	DP=3,684	AVG-B・B（ぼのぼの）	ノーマル
スーパーモナコGP（7S）	DP=4,633	冬になればかまぼこ軽ワゴン	ノーマル
パイプドリーム（Aコース）	−187,860	へんなことしかしない NTS-BBC	LV210 ノーマル
スーパースターズ	100回クリア	祝 100回クリア MTS-BBC	ノーマル

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（F/A-18）	2,236,580	ATSUSHI	ALL パーフェクト×5
パイプドリーム（Aコース）	2,724,110	のっち	ALL,LV 1スタート
オーライル	2,712,150	ISG	ALL 残1
サプライズアタック	461,000	ATSUSHI	7-3
T.M.N.T（ドナテルロ）	616	ALWAYS-AHO	ALL 1コイン
コラムスII	33,274	Hozaky-Y・F	7面 J=1064
マジックソード	11,112,241	汗っかき	ALL
ピストル大名の冒険	209,500	Hozaky-Y・F	カッパ→あやかし→黒船3
パラメデス	79,820	NOBU	LV8
トライゴン	2,724,200	ATSUSHI	2周ALL 1up×1

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（A-6E）	2,273,780	はくち	1Pクリア
ファイナルファイト（ガイ）	4,383,240	ALWAYS -AHO	1Pクリア
ピストル大名の冒険（旧Ver）	633,900	こらあす	クリア
サプライズアタック	819,300	たくらんけ 佐藤ガリ夫	1Pクリア 40pts
パイプドリーム（Aコース）	2,522,030	FPS-TOP	1Pクリア イージー
G-LOC（上級）	3'14"0	はかけ	クリア
T.M.N.T（ドナテルロ）	649	ALWAYS -AHO	1Pクリア
GPライダー（入荷したよ）	エントリー受付中	マニュアルの曲はァァァ世界ーィィィ!!	
パラメデス（入荷したよん）	エントリー受付中	関係ないけど連射機能続々導入中!!	室CHの某店員様に感謝!
マジックソード	10,196,038	花井伸一	1Pクリア

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P）	2,331,490	H,O	ALL パー3回
ファイナルラップ2（USA）	2'17"56	STL-めーしゃ㊙	1P
パイプドリーム（Aコース）	1,945,630	AOU	ALL
ピストル大名の冒険	167,000	ナイスゲーム!	3-2
マジックソード（1P）	8,709,521	☆尾田川	ALL
雷電（1P）	4,990,830	う♡え♡え♡す♡ぎ♡	2-5ボス
フォートラックス	2'58"88	STL-目医者㊙	5周設定
スノーブラザーズ（1P）	3,473,320	A,M	ALL
上海II	1,228	AOU	9面
ダライアスII	3,461,580	OAG²-飯屋㊙	下Zゾーン 初クリア

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII	19,694	会津 幸一郎	ステージ6 J=391
コラムス	5,291,509	OGC-AH©	L=152 J=5005
ボナンザブラザーズ（1P）	314,400	ミステリーゾーン ×××	ステージ10 ノーマル設定
ボナンザブラザーズ（2P）	422,600	T,J & M,Y	ステージ8 ノーマル設定
ハットリス	127,272	S-CHECKER ㊕	S=138 ノーマル設定
ムーンウォーカー	173,040	無記名	4-1 ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−16	ストロベリー将太	ALL ノーマル設定
G-LOC（初級）	2'53"4	OGC-AH©	ALL ノーマル設定
エイリアンストーム（2P）	18.49	豊島 & 川村	4-1 ノーマル設定
ブロクシード	220,615	『ATS』	ライン110 ノーマル設定

プレイランドチャンプ　青森
青森県五所川原市大町35　☎0173-35-7454

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（モナコ）	2'30"83	もひろ!	1C,1P ノーマル
マジックソード（1P）	11,959,491	OTL-H,S（UFD）	1C,ALL イージー
マジックソード（1P）	11,210,684	E-SWAT'S 管理人㊙	1C,ALL イージー
パイプドリーム（1P・Aコース）	2,020,530	奥地にて隠遁生活。S-CHECKER	1C,ALL ノーマル
USネイビー（1P・F-14）	478,420	シューティングゲームの好きな店長さん	1C,8面 ノーマル
USネイビー（1P・FA-18）	1,927,460	E-SWAT'S 管理人㊙	1C,ALL ノーマル
ウイニングラン鈴鹿GP（1P・6MT）	2'49"986	イトーヨーカドーマルキの藤田君の友人	ゴール ノーマル
サンダークロス（1P）	2,774,540	でいせっと君だよ!	1C,3-5 ノーマル
ワールドスタジアム'90（1P）	12-0	D'ERLANGER	3回コールド ノーマル
1943（1P）	2,804,080	M,K	大和にて戦死 ノーマル

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（モナコ）	2'28"53	油江田島 雄山	1P,ウンモ星人使用
ファイナルラップ2（USA）	2'18"35	OAG²-めーしゃ㊙	1P
ファイナルラップ2（イタリア）	2'17"73	TSUGURIN	2P
ピストル大名の冒険（NEW）	411,400	キムチ番長	ノーミス,ALL イージー
USネイビー（ホーネット）	2,001,630	ゆきCHAN	ALL
USネイビー（A-6）	1,819,030	ゆきCHAN	ALL
パラメデス（ノーマル）	108,470	魔法のゲーマー たかはら☆ねむ	LV.10
コラムス（女性部門・ハード）	9,248,204	グレイトねこさん	LV.201 J=6730
忍者コンバット	7,679	OAG²めーしゃ㊙	ALL,1P
T.M.N.T	322	PAL	ドナテルロ使用

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-LOC（上級・ノーマル）	5'27"5	しろうちゃん（ドッギャーン）	ALL
ファイナルラップ2（イタリア）	2'19"00	T,YOKO	1人プレイ ノーマル
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'26"98	T,YOKO	同上
GPライダー（マニュアル）	105ポイント	しろうちゃん（ドッギャーン）	最速ラップ 46"01
ザ・スーパースパイ（ノーマル）	73,400	青木教授	LV4 M1-B1
琉球（イージー）	233,820	GONZO,A	1コイン12面
エアデュエル（1P・ノーマル）	624,200	仲野牛肉店	2-2
ファイナルファイト（コーディ）	2,901,040	ゴキブリ君1号⑥	ALL エブリー設定
ファイナルファイト（ガイ）	2,933,200	RMC-あたしゃなさけないよ	6面 同上
スーパーフォーミュラー（レバー）	5'40"610	TAU	チャンピオンシップ,ノーマル

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	2,046,000	CPF-II-B,FALCON㊌	ノーマル ALL,F-18
マジックソード	12,196,135	菅谷敏夫	ノーマル ALL
マジックソード（低得点ALL部門）	803,682	ラリー・シャイアンとその部下たち	ノーマルALL 面セレクト無
パイプドリーム（Aコース）	3,037,140	DSR-LSP-デューク・佐渡島	ノーマル1機 ALL
パイプドリーム（Bコース）	1,436,180	DSR-LSP-デューク佐渡島	ノーマル1機 ALL
パイプドリーム（Cコース）	3,181,740	NAZO	ノーマル1機 ALL
ファイナルファイト（ガイ・連射未使用）	3,695,170	UWM⑦の⑦はクリーニングの7	ノーマル2人 ALL
サプライズアタック	263,480	TOP-ARS	ノーマル3人 6,2P,12
クイズH.Q.	84,500	NAZO	ノーマル ALL
グラディウスII（1-F）	2,713,700	リハビリしてる人	ノーマル7機 4-8

プレイシティキャロット日立店　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P）	1,893,850	FDD,COM	F/A-18 初ALL
パイプドリーム（Aコース）	2,421,510	DSR-ジル様FC-LDS	ALL AS×7
パイプドリーム（Bコース）	1,394,780	DSR-Labatt's-LDS	7面スタート ALL即席
パイプドリーム（Cコース）	3,613,480	NAZO	ALL AS×12
ファイナルラップ2（USA）	2'16"78	DSR-TTG-S,S	マクラーレン
ファイナルラップ2（モナコ）	2'28"45	DSR-J,M-ファンジ夫	1P
バックランド	703,250	IMPULSE	R-30 T-5から
ミズバグ大冒険	275,150	SEC	5-2
マジックソード	8,098,328	いつかはきっと君	ALL
ウイニングラン鈴鹿GP（1P）	5'30"585	ゲルハルト-H,O	6MT No2

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（Aコース）	1,778,150	へ〜え,シャコーに行ってるんだ。	ALL ライフ 3設定
パイプドリーム（Bコース）	321,420	それも,宇自校だって?	B-12
パイプドリーム（Cコース）	678,730	なんで岡本台じゃないの?	C-13
マジシャンロード	7,259,536	CPF-02-MOEMI♥	1コイン ALL
ダークシール（吟遊詩人）	916,900	R,K,S	1コイン ALL

ハイテクセガ高崎店　群馬
群馬県高崎市中紺屋10　☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GPライダー（AT・ベストラップ）	0'46"70	高崎の覇者 ESSAY-㊛ILM	DP=105 オール1位
GPライダー（6速・ベストラップ）	0'45"87	荏原には負けん ESSAY-㊛ILM	DP=105 オール1位
G-LOC（初級・ノーマル設定）	1'34"5	筐体と大合体 ESSAY-新命明	1C ALL 残172.0
★T.M.N.T（ノーマル・2人設定）	900	CSD-DAR	1C ALL ドナテルロ
パイプドリーム（Aコース）	3,565,180	筐体パンチャー ESSAY-JUN㊅	1C ALL A,S×9
パイプドリーム（Bコース）	3,022,330	プレジャーに負けん パイプ㊙REOくん	1C ALL A,S×8
★クイズH.Q.（ノーマル設定）	101,000	群大漫研寺内高広㊕ ESSAY-AGF	1C ALL T×6,J×1
オーライル（ノーマル・3機設定）	5,683,000	ESSAY GRF-DOW	1C ALL 残機×5
★ラインオブファイヤー（ノーマル設定）	9,694,520	日本一の爆弾野郎 ESSAY-新命明	1C ALL 100%×5
マジックソード（㊤・ノーマル設定）	12,236,484	NEU君帰って来い ESSAY-MYK	1C ALL 10ゲージ

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
琉球	283,910	T&F-KOT	12面 ノーマル
ボナンザブラザーズ	999,999	ジェシー山形	ALLクリア ノーマル
ラフレーサー	298,000	777	?面 ノーマル
ロッドランド（兎）	866,950	山崎正敏	ALL ノーマル
チキチキボーイズ	1,846,940	ツクヨミ	ALL ノーマル
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−19	仏滅カンスト	ALL ノーマル
パワードリフト（Aコース）	6'51"64	柳井智行	ALL ノーマル
アフターバーナーII	1,450Hit	ジェシー山形	ノーマル
サンダークロス	10,137,520	Y・K・3	

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（Aコース）	260,250	BUGMAN	
USネイビー	764,220		ノーマル
ムーンウォーカー	89,360	M・J	ノーマル
マジックソード	11,899,446	ACK-KEI	ノーマル ALL
チキチキボーイ	791,450	KAI	イージー
雷電	8,993,240	NAI	ノーマル,3-6,1up1
トライゴン	653,930	YOS	ノーマル
パロディウスだ!	1,368,000	NAI	ノーマル 2-3
戦場の狼II	999,990	T.N	ノーマル ALL
グラディウス	11,741,100	JIN	ノーマル 20万エブリ

チャレハイ通信

★PC琴似（北海道）

●ファイナルラップ2が8台になりました。その他，過剰サービス実施中（連射装置設置，ゼニデインボタン取り付け，etc）

●ドラスピ（旧Ver.），イメファイ，1943復活，すべて連射付きだぁ！今，琴似が熱い！

by そーかだいこーん㊮

（笑うんぢゃねって）

★ハイテクランドセガ五所川原（青森）

●先月より営業時間を延長して夜11時まで営業しております。カラオケ・カプセルもあります。どうぞおいでください。

★プレイランドチャンプ（青森）

●F.L.2が連日，熱いバトルを繰り広げています。当店ではおもいきって1プレイ50円にしました。F.Lファンの方はもちろん，ハイスコアを作りたい方は，ぜひ当店にご来店ください。

（© That's 店長より）

★PC日立（茨城）

●当店はものすごくわかりにくいところにあるのです。はじめてくるかたは気をつけてください。

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P）	2,280,700	AEX-ZAC	ALL F-18
マジックソード（1P）	11,913,710	Ys,MIN	F-50クリア ②未使用
ピストル大名の冒険	131,820	AEX-ZAC	面クリボーナス有り
パイプドリーム（1P・2ミス設定）	1,976,640	金埋め×4「せこいよ」なん	A-31ミス ALL
T.M.N.T（1P・3人設定）	482	AEX-ZAC	1coin ALL
サプライズアタック	182,800	AUST	
ザ・スーパースパイ	55,100	たこみす(み)	ビル3F
スペースガン（1P）	200,740	AEX-ZAC	3面ボス・すでにもえてる
ブラックドラゴン	2,075,100	タケエ♡	こんどは210万だ
メタルクラッシュ	308,110	あなうめ君なん(鴻)	ALL ノーマル

プレイシティキャロットTOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII	45,919	いつものVAP様ですわぁ♡	10面 J=1198
パラメデス（トーナメント）	123,830	猫島礼よりわたくしに夢中なのですわぁ	優勝って言うじょ〜?!
★パラメデス（ノーマルモード）	1,181,200	金曜日の6時頃に捨てゲームですわぁ♡	LV=99 SP×2
パイプドリーム（Aコース）	2,083,940	けいちゃん様ですわぁ♡	ALL イージー2機
ファイナルファイト（ハガー）	3,976,380	全国トップのにのみい様ですわぁ♡	ALL 連射有
USネイビー（連射つき）	申請待ち	熱い男の戦いのゲームですわぁ♡	連射有 万引き可能?!
オーライル（入荷告知）	申請待ち）	挑戦しなければ弱虫ですわぁ♡	音楽いいけど女の娘が……
アウトゾーン（入荷告知）	遂に入荷（(:)）	待望の東亜の新作でありますわぁ♡	連射有
ピストル大名の冒険（ニューバージョン）	225,000	軍曹さま受験頑張って下さいですわぁ	3章目の3面 来月は黒星
ファイナルラップ2（イタリア）	2'22"73	また東京に来て欲しいですわぁ♡	1P POO割るゾ

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	1'139,200	換金率千円	1P
ファイナルラップ2（イタリア）	2'18"10	VER-INS -YSN'	1P
サプライズアタック	177,200	店員の態度がちょー悪いパチンコ「みかさ」	1P
スペースガン	292,600	タイム・トラベルはおもしろい!!	1P
雷電	3,792,700	やっぱり無制限が良い	1P 青
コラムスII	45,200	宮ノ内です	STAGE=7
パロディウスだ!（2番）	1,326,700	ナミキマン	タコ マニュアル
クイズH.Q.	136,200	エリザベス女王杯は5-7 7-7	1P
ワールドスタジアム'90	59-0	単10 15 で4万円やられた。来週は,	G-H 2P
コズモギャングズ	156	バンブー,ヒカル,カッティングで(決)	2P プロ

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII	19,656	FFF	
ピストル大名の冒険	208,800	TORA	3-4
USネイビー	1,404,280	caT	
サプライズアタック	306,120	TORA	REACH34
T.M.N.T	507	TORA	最終面
マジックソード	4,231,943	CORE	GSTAGE
アウトゾーン	6,754,300	MID	5-最終
ボナンザブラザーズ	632,500	SHE	STAGE8
トライゴン	1,397,210	Rai	2-6
雷電	1,488,630	THE	

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（USA）	2'17"00	JAG-WOP（NBGの弟子）	1Pプレイ ノーマル
マジックソード	14,598,435	引退確定 ⒺSSC-VAP	ALL ノーマル
T.M.N.T（ぼう）	847	GPK	ALL ノーマル
T.M.N.T（さい）	620	爆寝市長の師匠 MYR和幸新宿組	ALL ノーマル
★スノーブラザーズ	6,174,080	スノ(研)REO-SP	ALL ノーマル
★ファイナルファイト（ハガー）	4,511,210	和幸新宿組 巨眠にのみい	ALL,(連)付 ノーマル
ファイナルファイト（ガイ）	4,133,480	GPK	ALL,(連)付 ノーマル
パイプドリーム（Aコース）	3,440,680	EGC-(元)MKZ	ALL ノーマル
ピストル大名の冒険	712,700	愛車カペラでブッ飛せ!EGC(挑)POW	ALL ノーマル
オーライル	8,383,810	EGC-(挑)POW	ALL ノーマル

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スペースガン（1P）	1,053,610	Mr.まさし君	ALL
ピストル大名の冒険（ニューバージョン）	324,300	和幸新宿組YAMATO	ALL
サプライズアタック	396,610	和幸新宿組ソイ井爺長	71面
ムーンウォーカー（1P）	301,100	ETIP,JF	ALL
ファイナルラップ2（モナコ）	2'26"81	SURPASSER -MAISON	1P
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'26"58	SURPASSER -NORI·P-E	1P
USネイビー	1,803,840	SSC-MYR	ALL F-18使用
パイプドリーム（Cコース）	1,057,980	Zzz☆	1P C-13
レースドライビン（スーパースタント）	1'20"96	A,N RAMBO（本名 中島章喜）	テスタロッサ使用 MT
レースドライビン（オートクロス）	0'31"38	A,N RAMBO（本名 中島章喜）	テスタロッサ使用 MT

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★キャメルトライ（スペシャルタイム）	1'18"6	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	黒玉 ALL
★キャメルトライ（エキスパートタイム）	1'10"3	TYRANT-キャメ(研)-R.K.	黒玉 ALL
★キャメルトライ（ビギナータイム）	0'48"3	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	黒玉 ALL
★キャメルトライ（スペシャルスコア）	9,999,990	TYR-キャメ(研)-MAC(夫)とR.K.	ZAC'N とベレー
★キャメルトライ（エキスパートスコア）	8,853,380	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	Dr.ALL
★キャメルトライ（ビギナースコア）	1,060,890	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	黒玉 ALL
★空牙（シルフ）	4,844,020	EXCEL-月白金-SIG	残0 ALL
ナイトストライカー（Sゾーン）	92,822,130	TYRANT-サド(研)-ひむ	PB×6
ナイトストライカー（Tゾーン）	91,431,700	TYRANひむ	PB×6
ナイトストライカー（Vゾーン）	90,271,850	TYRANT-ひむ	PB×6

アトラスシティ　東京
東京都世田谷区松原2-46-5　☎03-235-7704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆サプライズアタック	1,000,000＋α	芳賀書店の(偽)常査 INS-Mar3	ALL P=40
USネイビー（1P）	2,015,850	VERTEX- BIRD	1C,ALL F/A-18
パラメデス	246,240	VERTEX-朱雀 拓	LEVEL 12
パイプドリーム（1P）	2,793,310	またのびた,もうやめ(か)	A-1〜 ALL
パイプドリーム（2P）	5,759,140	朱雀 拓 & はぐれぶたさん	C-3〜 C-14
マジックソード	13,994,509	VER-P,C INAPH(猫)(舌)	ALL ゲロ弱
★琥球	362,490	VER-INS- J·U·タイラー	R-16
コラムスII	36,775	甘いの大好き! VER-pig	J-853 S-8
ザ・スーパースパイ（(連)）	185,600	SHOTAN	2-6F LV.6
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	1,032,750	跳ね馬	

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	2,309,090	BUK-武氏武(ラ)(ホ) イナフ,ケツ貸して	ALL FIA-18
オーライル	6,698,660	ATTACK(す)	ノーミス,ALL,引き弱し
マジックソード	12,925,575	ADULT-BOY (猫)(鳥)くん	ALL HP 27ゲージ有
★パイプドリーム（Aコース・2P）	7,383,700	重富 英和 & SUR-THIEF	ALL パーフェクト10
★パイプドリーム（Bコース・2P）	6,544,340	重富 英和 & SUR-THIEF	ALL パーフェクト8
★パイプドリーム（Cコース・2P）	9,013,490	重富 英和 & SUR-THIEF	ALL パーフェクト13
ピストル大名の冒険（ニューバージョン）	332,200	元ちゃんたまにには おいで 軟徒·悠(ほ)	ALL クソゲー
★ファイナルラップ2（ジャパン）	2'26"90	SUR-HIDAI（Q）	1P
ファイナルラップ2（イタリア）	2'18"00	JUN,K	1P
ファイナルラップ2（USA）	2'17"26	JEDAI	1P

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（Aコース）	2,184,310	けいちゃん	ALL 2ミス設定
パイプドリーム（Cコース）	889,890	廃物ハンター 妖子 横浜 横須賀	C-7→13 2ミス設定
USネイビー（1P）	2,420,600	はむはむ	ALL F/A-18
USネイビー（1P）	2,393,430	はむはむ	ALL F-14
USネイビー（1P）	2,237,430	はむはむ	ALL A-6E
ミズバグ大冒険	516,630	ZAP	ALL 残-1
雷電（1P）	3,811,850	はむはむ	1P側使用 2-4ボス

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P·F/A-18）	2,112,400	マエカージャクソン（本当に本人）	ALL ノーマル設定
USネイビー（2P·F18・A6）	779,870	いしかべ	ALL ノーマル設定
ピストル大名の冒険（NEW VER.）	730,500	Mr.しおしお君(墨)⑧	ALL,残0 ノーマル設定
パイプドリーム（Aコース・2P）	6,658,850	白M川＋赤M川（すずき＋MC.）	ALL ノーマル設定
パイプドリーム（Bコース・2P）		今月はハイスコアの申請なし来月に期待	よろしく店長とMC.君
ウイニングラン鈴鹿GP	5'46"699	今度はもっとのんびりドライブ行こうよ	5速AT 6周設定
ムーンウォーカー	270,700	マエカージャクソン（実はMC.）	3-1 ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−8	イーグル×3 アルバトロス×2	1コイン ホールアウト
コラムス	10,196,443	ショックがBIG BIGは大木	J=6983 LV=209
雷電	928,150	軽井沢か清里あたりまでゆっくりとさあ	ねえ行こうよ ねえねえねー

ジョイフルランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P·F/A18）	2,608,830	EXCEL-星白金 HIR(万)(引)(総)(廿)	ALL (連)
★ピストル大名の冒険（ニューバージョン）	824,700	Mr.しおしお君(墨) 893-4040	ALL
マジックソード	14,481,719	引退させないよ君 Ⓔ-SSC-VAP	ALL
ファイナルラップ2（1P・USA）	2'17"11	JEDAI	
空牙（シルフ(連)）	4,830,450	月白金 SIG(ハ)	ALL
空牙（セイレーン(連)）	4,680,710	EXCEL-星白金 HIR	ALL
ファイナルファイト（コーディ(連)）	4,150,280	SURPASSER QTL-やまけん	ALL
ナイトストライカー（Rゾーン）	94,712,120	T.S(佐)	ALL PB×6
ナイトストライカー（Sゾーン）	92,282,190	びっけ	ALL PB×6
GPライダー（1P・マニュアル）	POINT=101	とおく	ベストラップ 46"52

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サプライズアタック	686,000	MJS都内 らじあめ	ALLクリア
マジックソード	11,779,503	MJS有数 YAO	ALLクリア
ピストル大名の冒険	322,700	MJS都内 らじあめ	ALLクリア
USネイビー	2,303,500	MJS有数 YAO	ALLクリア F/A-18
オーライル	671,150	MJS都内 らじあめ	R-16
琥球	196,490	KSD王座	R-11

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P・連射付き）	2,566,590	KSGな人(駒)	ALL F-18使用
☆サプライズアタック	1,015,650	Rin-Russell(駒)	ALL PTS40
ファイナルラップ2（USA）	2'17"76	たら&ぴにおん	1P ALL
ファイナルラップ2（イタリア）	2'18"96	たら&ぴにおん	1P ALL
ファイナルラップ2（モナコ）	2'32"06	G,M,Gほえほえ 発狂君(駒)	1P ALL
パイプドリーム（Cコース）	4,182,680	水道局土木作業員Ⓡ	ALL 2ミス
パイプドリーム（2P・トータル）	7,297,830	KYS & AUA³	Aコース ALL
マジックソード（1P）	11,250,355	たら&ぴにおん(駒)	1〜50 ALL
★忍者コンバット（1500エブリ）	16,435	カールスモーキー石井(駒)	ALL 残0
トライゴン（1P・連射付き）	2,556,900	まつおにゃん	全2周クリア 同爆4回

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（Aコース）	2,301,990	けいちゃん	ALL FAS×?
パイプドリーム（Cコース）	4,172,350	RAMBLER-REI	ALL FAS×13
ファイナルラップ2（モナコ・1P）	2'28"70	DSR-L.D.S from つくば	おそいざんす おそいざんす
マジシャンロード	539,820	ZED	ALL
ハテナ?の大冒険	2,295,800	早押神体(た)	対戦者募集中
アサルトプラス（イージー）	1,019,350	たいすけさん	ALL
究極タイガー	7,957,280	井上宗考とシャープファイブ	4-1
パックランド（ニューバージョン）	943,560	かまがみくん	RD 37 超ひさびさ!
↑トリップセレクト付のやつね			

★PC田町（東京）
●年末は12月29日まで。年始は1月4日から営業いたします。皆様のご来店をお待ちしております。　（ジャストミート ヤス子より）

★PC TOC（東京）
●当店の某有名人は，某アニメの主題歌「絶対々々一番になってやる」がお気に入りで猛烈に燃えてます。そのアニメの時間が近づくと，ゲームやめて帰るので，みんなが心配しています（実話）。

★アトラスシティ（東京）
●OLDゲームもいろいろあります。なんと「バッテンオハラのスチャラカ空中戦」があります。この号がでるころにはないかも……。
by ゆうさんセーラー服どーすんの
店員ささーら(や)

★PC新宿（東京）
●レースドライビン，通信になってませんでしたね……。ピンボールも4台になってしまいました。どうもすみません。
●年末は当店のファイナルラップ2（DX8台），コラムスIIなどでおたのしみください。
店員香取&今月は出番のなかったうめちゃん

★PC西荻（東京）

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P）	1,922,720	TA.	ALL 使用機種不明
サプライズアタック（1P）	199,860	VER-INS-J.U.タイラー	4-1 ノーマル
ピストル大名の冒険	257,100	その1	ノーマル
マジックソード（1P）	11,081,100	GSX-Rの	表50 ノーマル
パイプドリーム（1P）	450,770	RR	A L13 ノーマル
コラムスII（1P）	31,550	KREATOR	ジュエル952 8R
バルーンブラザーズ（1P）	411,400	LEE	ライン338 ノーマル
トライゴン（1P）	1,846,720	EXGANDER	2-8 ノーマル
雷電（1P）	5,517,160	みさと	3-0 ノーマル
ハットリス（1P）	999,999＋α	走り屋	465でカンスト

プレイシティキャロット高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	2,072,620	星白金あつし夫=めし夫	ALL F-18
パイプドリーム（Aコース）	2,068,920	けいちゃん	ALL
パイプドリーム（Cコース）	4,150,140	書生の村上さんⓇ	ALL
ピストル大名の冒険	415,600	本田ベルベル	ALL
ムーンウォーカー	299,540	ETIP.JF	ALL
雷電	10,000,000＋α	KSGな人（魔がさした）	3-7
ファイナルラップ2（モナコ）	2′27″03	SURPASSER NORI・P-E	1Pプレイ
ザ・スーパースパイ	118,900	SHOTAN.IC ニセヤンマ（笑）	L5
忍者コンバット	16,310	利毛員	最終面ボス

ゲームセンター１０１　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12 ☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P）	2,059,790	FUA-VENUS	ALL,ホーネット101
サプライズアタック	280,000	誰かがやらねば!!	6面 UFO
サイバーリップ	申請者なし		
コラムスII	32,830	PUZZLER㊕	J=668 8面 101
琥球	268,850	PUZZLER㊕	14面 101
パラメデス	90,560	VAL-MYB㊕	レベル8 101
T.M.N.T（ドナテルロ）	413	FGK-クリ丸	ALL,3設 残1 UFO
大工の源さん	1,242,400	FUA-VENUS	ALL
メジャータイトル	−19	FGK-クリ丸	1コイン・UFO

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII	41,869	貴夫くん「ポチ野郎には負けねえぞ!!」	J=1130 ステージ8
ファイナルラップ2（モナコ・1人）	2′27″48	POCHI 野郎（誕生日は2月）	ベストラップ 35″08
T.M.N.T（アップライト）	479	裏稼業は秘密ですはい! ZER-K,M	ALL,残0 ドナテルロ
マジックソード（3ボタン仕様）	12,541,698	POCHI 野郎（19歳）	ALL ノーマル
パイプドリーム	1,871,700	EDR（20クロス失敗）	ノーマル C-16
ザ・スーパースパイ（ノーマル）	86,700	代理戦争!命がけのギャグ 絢崎あきら	LV4,2つ目のビル3F
サプライズアタック	351,430	DAN	7-1 P=40
アウトゾーン（連付）	9,999,999＋α	ALICE-ZED	7-7 残2
オーライル	448,850	POCHI 野郎（未成年）	ノーマル 10面
ファイナルラップ2（ブリッツ今治店部門）	2′26″××	やっぱり速かった。HIR（モナコ）	GO君ごめんね。 MAT

ゲームセンターＵＦＯ　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サプライズアタック	994,090	BT,でし♡ D,S7万9千円で	ALL し買うしか!!
パラメデス	173,420	たっきゅんでし♡	L-8 ぽちつおし♡
パイプドリーム	902,010	URX-UHY½面相でし♡	A-3スタート A-12死
ピストル大名の冒険	ALL	SCM-SKGでし♡!!	永パでし♡
ミズバグ大冒険	ALL	熱いアイス BT,でし♡	残1
クイズH.Q.	85,000	URX-SKGでし♡!!	ALL
ムーンウォーカー	316,840	URX-緑の少年でし♡	ALL
ボナンザブラザーズ	999,999	SEP-ACC	ALL 町田店でし♡
ファイナルラップ2（イタリア）	2′08″21	CHU,Q 師匠 & ODA-Z 弟子	イタリア 2Pでし♡
ファイナルラップ2（モナコ）	2′27″73	CHU,Q	モナコ 1Pでし♡

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P）	1,732,580	ARRøW-FAI	ALL FA-18
マジックソード（1P）	6,172,886	AMP-ひろみちゃん 奮戦記㊗	ALL ノーマル
サンダーフォックス（1P）	1,692,800	クリアできませんよ	5面 ノーマル
アウトゾーン（1P）	9,339,300	AMP-CHAMER㊗	589% ノーマル
ナイトストライカー（Pゾーン）	89,062,390	AMP-サカキバラ-SOH	PB×6 ノーマル
ナイトストライカー（Sゾーン）	92,231,690	AMP-CAN-SOH	PB×6 ノーマル
ハットリス	305,626	PUZZLER㊕（アイドルおたく）	SET233 ノーマル
究極タイガー	20,000,000	ARRøW-ELD	イージー 連射装置付
USクラシック	−18	AMP-L.M-お嬢だよっ（まなみ）	ノーマル HIO×1

プレジャーキャッスル＋プレイタウンYOU²　東京
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーライル（ノーマル・3機設定）	7,327,160	荏原より参上!!! EGC-㊙POW氏	ノーミス,ALL WOP氏の逆
USネイビー（ノーマル・3機設定）	2,441,390	歩きますかbyきぬがさGN人の髪は㊙	ALL,1P F-14使用
☆サプライズアタック（ノーマル・3機設定）	1,252,220	アイアムキング!! ⒺRVS-GVN㊙	ALL,残3 鉄道マニア
ピストル大名の冒険（ノーマル・2人設定）	781,900	Mr.しおしお君㊙	ALL 旧バージョン
★デンジャラスシード（ノーマル・3機設定）	4,225,100	以上×100ですよ JAG-ダメ夫Ⓦ氏	ALL,連射付 S×12,B×4
★サンダーフォックス（ノーマル・3人設定）	7,085,700	横浜を仕切0男!! ABY'S-CBY	ノーミスALL 1Pベリー命
マジックソード（ノーマル設定）	14,432,681	1400万点台8回だよ ⒺSSC-Ⓥ君	ALL どひょ〜ん
キャメルトライ（スペシャル・タイム）	1′48″9	神保町に留学予定! ⒺPC-ZIN先生	ALL,黒玉 1,2,4,8壁抜け
キャメルトライ（スペシャル・スコア）	4,212,760	クソコンパネでここまでやるZIN㊍㊍	ALL,黒玉 TIME=6′34″4
スペースガン（ノーマル設定）	383,270	WING新装開店! 射撃神体㊞氏㊗㊗㊗	4面でデッド! 1P

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（Aコース）	1,846,530	㊥中村	ALL ノーマル設定
アウトゾーン（1P）	3,542,540	You吉くん	3-3,220% ノーマル設定
バルーンブラザーズ（1P）	190,280	You吉くん	L=195 ノーマル設定
ムーンウォーカー（1P）	304,300	井沢	ALL イージー設定
マジックソード（1P）	4,895,695	You吉くん	ALL ノーマル設定
雷電（1P・青使用）	4,528,120	みさと	2-5 イージー設定
コズモギャングズ（2Pプロ）	186	TRM-IYE You吉くん	ALL
コラムス（1P）	4,859,709	WYP-森田	L=143 J=4699
パイプドリーム（B・Cコース）		スコア申告なし	
USネイビー		スコア申告なし	

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4 ☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムスII	39,531	ねこ	ST7 J1342
琥球	355,800	T.OKAMOTO	R17
カダッシュ（戦士）	EXP60,000＋α	横田ボワ夫	ALL
カダッシュ（魔法使い）	EXP60,000＋α	横田ボワ夫	ALL
カダッシュ（僧侶）	EXP60,000＋α	横田ボワ夫	ALL
ファイナルファイト（コーディ）	3,585,630	魔神衆邪神 ORC	ALL 連射付
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−15	三井謙介	HOLEOUT
チキチキボーイズ	1,123,870	GAPLUS	R4ST3
大工の源さん	89,500	りょうさん	5面
クライムファイターズ	249	闘魂三銃士MK-II	6面

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パラメデス（ノーマルモード）	263,840	みゃうくん	LV.15 ノーマル
ピストル大名の冒険（NEW Ver.）	428,700	KENYA	ALL ノーミス
パイプドリーム（Aコース・1P）	2,303,380	けいちゃん	1〜ALL ノーマル
パイプドリーム（Aコース・2P）	合計 2,412,690	ハテナ君 & 星白金あつし夫	3-13 ノーマル
サプライズアタック（最終命部門）	たったの8日!!	これは何かの陰謀であろうか!?（爆笑）	10/27〜11/2
USネイビー（穴埋め告知部門）	入荷済，申請受付中!!	㊙付けて○○○しまくりOK!!	牛が回る
オーライル（続いて告知部門）	意表つきまくりで入荷!!	グ○ナダの方がいいかも…	某ちょーやり氏談（笑）
コラムスII（しつこく告知部門）	早々に EASY設定	ガイコツがライバル	全国集計されんだろーな…
最後にはお知らせ♡（とどめの告知部門）	ハイスコア集計は，皆様の	数々のビデオゲームと，店員一同（?）	もうしばらくすると，何か
某店員より愛をこめて（↑ただのバカ）	申請が命です!!	皆様の申請を心待ちにしております!!	いい事（?）があるかも…

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーライル（ノーマル設定）	6,932,190	ひもばん/ひもを	ALL連射付 ノーミス
スーパースパイ	84,200	CON	2面3階 ノーマル設定
バルーンブラザーズ	1,222,780	パズルゲーム命だ! RAG.T-TEM	ライン438 ノーマル設定
ファイナルラップ2（イタリア）	2′18″85	テトリスが好きだ! N.ARC-ZAP	ALL 1P
ファイナルラップ2（USA）	2′17″70	天然記念物!? N.ARC-ZAP	ALL 1P
ファイナルラップ2（モナコ）	2′28″65	この頃ハマッテます N.ARC-ZAP	ALL 1P
マジックソード（1P）	11,016,436	タンつぼな人 ライダーかまし	ALL ノーマル設定
ライディングヒーロー（W.G.Pモード）	D.P=69	92レビン買ったよ N.ARC-YUI	ALL,1C ノーマル設定
デンジャラスシード（ノーマル設定）	4,023,400	ポォーポォーポォーポォーポォーかまし	ALLS10 R×2B×3
クラックス（工場設定ワープ有）	13,032,972	気合いのビッグバン RAG.T-TEM	ALLイエス ランピング

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9 ☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P）	2,297,940	ジャラ	ALL,連射付 ホーネット
オーライル	767,630	すさまG-福沢ジャストミート郎	R16BOSS
パイプドリーム（Aコース）	1,679,950	せつ○君僕と双子じゃいゃなんかなぁ	ALL 10万×3
T.M.N.T（ラファエル）	798	KRT-RIK	ALL
ヘルファイヤー	1,173,770	AAC-SDIはつええよ	2-4 ノーマル
雷電（1P・青使用）	2,272,860	大和田-ストレッチプリ夫	2-0連射付
鮫!鮫!鮫!（1PVer）	4,977,620	GOR-山下少年㊎	19-08連射付
ブラックドラゴン	3,326,900	KRT-KOS	ALL ノーマル
最後の忍道	1,357,200	FGK-VIRGO	ALL イージー4設
ゲイングランド（1P・完全ノーマル）	31,634,775	SOU（虫で1026万）	ALL ホーホホホ!

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（Bコース）	1,045,060	WENDY	14面
パイプドリーム（Cコース）	1,693,350	びいにょ	9面
パイプドリーム（Bコース・2P）	合計 5,830,310	FAM WENDY	ALL
T.M.N.T	517	本命はサキさん!? ZER-K,M㊙	ALL ドナテルロ
ムーンウォーカー	283,180	ZER-YAKKUN㊙	ALL
ダブルドラゴン		おっと古い	
ディグダグ		もっと古い	

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	2,299,570	ANDET-H.T ㋑	ALL
パイプドリーム（1機設定・Aコース）	2,041,250	RHEA ㋣	ALL
パイプドリーム（同上・Bコース）	申請者なし	でもこのゲームは熱いぞ! ㋐	来月こそは!
パイプドリーム（同上・Cコース）	2,612,490	RHEA ㋜	ALL
ピストル大名の冒険（ニューバージョン）	538,700	K.R ㋫	ALL
コラムスII	39,953	K.W ㋑	9面
マジックソード	11,894,700	ひーくん! ㋢（あとはまかせた）	ALL 誰かやる?
雷電（1P側・㊙なし）	4,638,430	JOB-あつし ㊥（あとはまかせた）	3-0 誰かやる?
パラメディス（参考記録）	202,490	どこかの誰かさん ㋶	10面
サプライズアタック（参考記録）	231,370	JOB-あつし ㋩	5-1 参考になってない

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401 ☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷電（2P使用）	1,714,160	SHS-Y,N㊇	8面 ノーマル
トライゴン	2,243,190	ラでつるう〜 FNL-KWA	1コイン,ALL,残0㊙なし
戦場の狼II（2Pトータル）	1,229,350	松五郎 チェックゥ-K,K	ALLクリア
戦場の狼II（1P）	999,999＋α	ら、く、しょー 春日翔飛	1コイン ALL
あしたのジョー	カーロス1R6秒KO	師走だねぇ 春日翔飛	ハリマオで死亡
あしたのジョー	計9′27″	K.K.K	1コインALLノーダウン
あしたのジョー	力石4秒	THE FAKUS	1コイン ハリマオで死亡
サンダークロス（1P）	10,231,840	ただのひま人 FNL-KWA	9周目3面でやめた残43
雷電（2Pトータル）	1,600,000＋α	愛と涙の兄弟コンビ GAL㊇&Y,N㊇	8面，ノーマル
雷電（1P使用）	1,300,000＋α	19歳で結婚?! SHS-GAL㊇	6面 穴うめ ヤンキーだよ

●ATARIのXYBOTS，マーブルマッドネス，ピンジケーター，ハイドラがあるのでやりにきてね！

★PC早稲田（東京）

●パックマンに続き，パックランドが入荷しました。やっぱりあのころのナムコゲームっておもしろいですね。それに比べて今は…。

店員の村上さんⓇ

★花小金井キャロットハウス（東京）

●ドルアーガの塔，ドラゴンバスター，天聖竜が復活（この号がでる頃はさだかではないけど）。レトロゲームに頼るってのは，はっきりいって情けないと思うが，ハズレの多い最近の新製品よりマシだったりする。

★プレジャーキャッスル＋プレイタウンYOU2（東京）

●YOU＆YOUの店長がかわりました。よろしくおねがいします。

★PC巣鴨（東京）

●T.M.N.T.がコンソレット26インチ筐体で4人プレイOK！芸術性あふれる当店特製コンパネでLet's Play！なお，前回書き忘れましたが，コナミのトライゴンもステレオ出力です。ヘッドホン持参でのご来店を，お待ちしており

西銀座ゲームプラザ　山梨
山梨県甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	2,239,910	KEI	ALL パーフェクト×5
サプライズアタック	650,930	KEI	ALL ノーマル設定
★コラムスII（ノーマル）	77,013	ANP	J=1729 17面
コラムスII（イージー）	83,365	ANP	J=2058 17面
アウトゾーン	9,999,999	ANP	7-3 1ミス 638%
T.M.N.T（ドナテルロ）	676	KEI	1コイン 最終ボス
雷電	7,734,450	C&P	3-3 ノーマル設定
パロディウスだ！（1番）	1,083,300	ANP	2-2 ノーマル設定
スーパースパイ	59,300	YAS	B-1 ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−19	POP	4イーグル,バーディー3バー

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（USA）	2'16"81	C&P-CHU,Q	1人プレイ
USネイビー（1P）	2,252,960	KEI	ALL,パーフェクト×5
サプライズアタック（1P）	575,840	KEI	ALL,クイズ,ノーミス
T.M.N.T（1P）	530	KEI	ALL ドナテルロ

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P・連付き）	2,444,880	NARC-U11 紫童子	ALL!
パイプドリーム（1P）	1,814,290	NARC-U06 TMN・RAY	ALL! Aコース
サプライズアタック（1P・連付き）	377,200	NARC-U18 ALEPHψ俺さま	7-2 P×2
雷電（1P・連付き）	3,969,430	人形師 KEN	2-5
ダークシール（1P）	978,650	NARC-U11 紫童子	ALL! 永パ未使用
ガンディーラー	Round28	NARC-U01 CRYPT AI	レベル10 1COIN
ピストル大名の冒険	54,800	俺さま（もう,たくさん）	6面
パイプドリーム（1P）	1,912,800	NARC-U06 TMN・RAY	ALL Aコース
テトリス	3,762	回転ボタン未使用 Tiny-MID	LEVEL4 LINE18

がらん3　長野
長野県伊那市大字伊那1951-16　☎0265-73-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス（ハード）	8,425,284	PST-NPIP	L-194 J-6456
マジックソード	8,402,079	ATM-C-I-Lufy 堕天使パワー	ALL 第1級レゲー
雷電（青）	1,008,490	ATM-堕天使Ⓛ	1-5
雷電（赤）	3,230,100	PST-NPIP	2-2
バトルシャーク	10,915,770	PST-㊙龍太	R9BOSS
ピストル大名の冒険（ニューVer）	323,900	PST-NPIP	クリア ノーマル
エアデュエル	692,500	LufyとGAA	コブラとまむし
テトリス	999,999	ATM-Buchi ラインふりぎれ雷電	L-99＋α
戦場の狼	1,468,450	GAAとLufy オッパイビィーム使	ALL
ライフフォース	10,000,000＋α	L-7-NOW WIN！	19面目2面 RED

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	7,514,495	RED 怖そうな人（笑）	ALL
雷電	5,492,810	XYZ ㊥	3-0
パイプドリーム（Aコース）	259,230	20号 ㊫	13面
パイプドリーム（Bコース）	196,890	20号 ㊫	
ムーンウォーカー	275,590	RAY ㋡	ALL
ファイナルファイト	3,092,060	36号 ㊫	ALL CODY
テトリス	645ライン	20号 ㊫	カンスト
ボナンザブラザーズ	999,999	通りすがりの人	ALL
ピストル大名の冒険	誰もやらない	穴うめ役 レーザー	

プレイシティキャロット静岡店&両替町店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（ノーマル）	2,196,180	SACⓟ	ALL F/A-18
ピストル大名の冒険（ノーマル）	548,000	WILL-和菓子水無月㊗	ALL NEWVer
パイプドリーム（Aコース）	2,014,330	WILL-和菓子水無月㊗	ALL A,S×4
ミズバク大冒険（ノーマル）	全面クリア	WILL-和菓子 ㊌ のり	永パのため
パロディウスだ！（1番）	1,738,300	修業中!! VMT-RED	2-3 マニュアル
ザ・スーパースパイ（ノーマル）	74,200	けつ（プリプリ）	1-B1
コラムスII（ノーマル）	26,337	はみがきゲロ男古林（転勤決定）	7面
マジックソード（ノーマル）	8,860,474	㊙	ALL
☆グラディウスII（②-F）	10,000,000＋α	VMT-RED	12-4で達成
イメージファイト（ノーマル・㊙）	1,682,900	中退目前?? VMT-REO	ALL,修業が足んねえ

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	2,149,740	SACⓔ	ALL F-18
パイプドリーム（Aコース）	404,950	運がなさすぎる	R-13 ノーマル
ピストル大名の冒険（旧バージョン）	248,000	ハイスコアと同じ	最終面ボス
パロディウスだ！（3番）	1,012,600	Y,U	2-3
ファイナルファイト	3,155,440	GEN老人はいい！	ALL CODY
G-LOC（中級）	5'39"6	冬コミでみんなを待つ-ELF	ALL
G-LOC（上級）	5'59"9	RIO,KI?AHO,くりす君ELF	ALL
スーパーフォーミュラ（チャンピオン）	5'38"258	M,B	DP=36 レバー
USネイビー	2,215,590	SACⓔ	ALL A-6E
マジックソード	申請者なし！	でも800万ぐらいでています。	みんな頑張れ！

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	11,168,041	MTKmKIII	1C 50面 ALL
ファイナルラップ2（USA）	2'17"90	OPY-SUK㊙	1C 1P
ファイナルラップ2（モナコ）	2'27"65	GC-WISEⒶ	1C 1P
雷電	99,999,999＋α	おれはオショーだ	12-8 1P側
アウトゾーン	3,773,980	サハラサバク&くりす君命-ELF	3-4
T.M.N.T	392	蓬生政志	3面
ピストル大名の冒険	208,600	OPY-SUK㊙	1C,3-4 イージー
USネイビー	509,940	OPY-SUK㊙	F-18,1C
パロディウスだ！（1番）	1,070,100	JOJO	2-2
S.C.I	10,243,660	佐野太樹	1C,オール

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（3-F）	4,276,700	点効率相変わらず低い。山川㊎	7-5にて閉店 残12
G-LOC（初級）	2'15"2	㊗牧野剛三	をだれ-剛三パワー使用
ターボアウトラン（マニュアル）	7'45"42	頭が爆発!!もーだめ!けろすけ	をだれパワー使用
エアデュエル	1,170,100	TSTのや	ALL
R・タイプII（コーフンしすぎた部門）	907,400	手がふるえる HDK	2-6
ラストデュエル（2P部門）	723,550	1P HDK 2P BOI	ALL,トータルのスコア
ゴールデンアックス	偏差値 326.0	3点しかちがわない HDK	ギリアス使用 ALL
ゲイングランド（2P部門）	63,087,615	1P NOZ 2P メッコール命	㊗ をだれ
1943改	4,510,990	NAO	ALL

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピストル大名の冒険（ニューバージョン）	420,500	HCM-IML-てった	1コイン（上3つ）ノーミス
コラムスII	48,999	やっとさんずいになったニセ福田淮美子	11面で死亡 J=1254
USネイビー（1P）	937,620	KING・DRAGON	10面,F-14 ノーマル設定
パイプドリーム（Aコース）	3,748,480	HCM-IML-てった	ALL,1ミス 2機,ノーマル
ファイナルラップ2（USA）	2'18"53	MRT	1人プレイ ノーマル設定
ファイナルラップ2（イタリア）	2'19"50	IB 木村	1人プレイ ウィリアムズ
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'32"63	IB 木村	1人プレイ ウィリアムズ
ファイナルラップ2（モナコ）	2'30"55	onePjoe A,T	1人プレイ
忍者コンバット（1P）	5,161	KING・DRAGON	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（とばし無し）	1〜39面	福田椎美子（しいみこ）	ノーマル設定 5276sです㋲

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	2,559,008	SWBⓑ	1コイン,38階 ノーマル
スーパーハングオン（DXタイプ）	2'54"90	by T,I	アフリカコース クリア
ムーンウォーカー	298,020	K,A	1コイン ALL
★チキチボーイ	2,284,250	碧南ヨッチャンだよ	1コイン ALL
戦場の狼II	999,990	岡崎のF,T	1コイン ALL
ファイナルファイト（ガイ）	3,509,606	NAGOYA-JIN	1コイン ALL
コラムス	5,440,414	C,B,C	LV-152 Je-4959
アウトゾーン	7,444,270	W,W	1コイン 488%
大工の源さん	3,931,100	NTT-西尾	1コイン,ニューバージョン,ノーマル
デンジャラスシード	3,142,900	by-T,S	1コイン ALL

ファミリータウンメルヘンランド　愛知
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（1P）	11,407,076	ZILLION	ノーマル設定 1C,ALL
ターボアウトラン（マニュアル）	8'21"00	NSA-AD	ノーマル設定 ノーミス
アルゴスの戦士	4,344,540	NBS	ノーマル設定 クリア
ドルアーガの塔（1C・ロウスコア）	535,770	もう いやだ！ MLG-KIL㊡	ノーマル,5人 1C,ALL
ドルアーガの塔（1C・ハイスコア）	1,343,900	あと5万点MLG-KIL㊡	ノーマル,5人 1C,ALL
ファイナルファイト（コーディー）	2,838,440	全々ヘタッピ虫㊙	ノーマル,3人 ㊙ALL

江南バッティングセンター　愛知
愛知県江南市古知野町宮前195　☎0587-54-7260

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピストル大名の冒険（ノーマル設定）	397,300	G,P-IKM	ALL 上の3つ
USネイビー（1P・ノーマル）	2,206,500	AMP-FDG-G,P-欄将斗	ALL,超甘 F-14使用
ファイナルラップ2（USA）	2'17"90	WILL-ELYⓣ 電車賃使いこみ使用	ALL,1P ノーマル設定
マジックソード（1P・ノーマル）	10,632,076	G,P-B,B,B（彼は高校1年生）	ALL 47面超甘!!
パロディウスだ！（1番・ノーマル）	1,763,200	GAC-MKC！ 来店ありがとう！	マニュアル 2-4
T.M.N.T（1P・ノーマル）	775	GAC-ZKJ また来てね♡	ALL ドナテルロ
ファイナルファイト（1P・ノーマル）	2,658,010	XYZ-Hばい がんばってね♡	ステージ6 コーディ使用
雷電（1P・ノーマル）	5,265,540	虫弥さん 江南人としてガンバレ！	2-6 2P側使用
パイプドリーム（1P・ノーマル）	418,210	S,K 改 FZM	Aコース L7〜L10

イエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーライル	6,687,160	ぱららずい-MYK	ALLノーミス 魔法陣右,右
USネイビー	2,415,730	IML-YUJ	ALL F/A-18 P×9
☆サプライズアタック	1,000,000＋α	TOA愛好会E,T	ALL,残1 カンスト＋α
コラムスII	46,096	DCC-AGAS-KACⓟ	R-11 J-1068
ピストル大名の冒険（ニューバージョン）	416,300	IML-YUJ	ALL上3つ ノーミス
★パロディウスだ！（1番）	1,754,700	IML-YUJ	2-6 連付 マニュアル
雷電	8,591,680	XYZ㊥	3-4ボス前 青連付1up○
パイプドリーム（Aコース・2機設定）	3,561,920	HCM-IML-てった	ALL,1ミス 10万×9
パイプドリーム（Cコース・2機設定）	3,499,690	IML-UUUⓣ	ALL1ミス 10万×13
マジックソード	12,640,702	宝石が出ねー DISP-ALESⓐ	ALL-60万

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（モナコ）	2'34"76	KON	1P ALL
ファイナルラップ2（イタリア）	2'19"96	PAI@	1P ALL
パラメデス	53,940	KOH	
ザ・スーパースパイ	162,100	RVV㊙Ⓐ	2面の7F
パイプドリーム（1P・Aコース）	2,230,630	TOY	L3スタート ALL
パイプドリーム（2P・Aコース）	3,079,990	STR-XYZ-S	L1スタート ALL
パイプドリーム（2P・Aコース）	3,103,630	STR-DRAGON・W	L1スタート ALL
ピストル大名の冒険（ニューバージョン）	585,600	YPT-BOZ	2ミス ALL
G-LOC（初級）	2'40"9	りゃあ-るるるろ氏	ALL
飛翔鮫	10,000,000＋α	YPT-YI,ⓚ	18-3

ます。

★東久留米キャロットハウス(東京)

●店長の野望(？)により，82年もの(ディグダグ)入荷。はたしてこの号がでる頃にも存在しているのであろうか？それともさらに……。

(店員㊨)

★ゲームプラザニュー日の出(長野)

●鮫！鮫！鮫！12月号の1000万＋αに白星がついてませんでした。かなしい。

(宮塚&やんま：ごめんなさーい。)

★PC静岡&両替町(静岡)

●(おわび)T.M.N.T.およびマジックソードにつける予定だった必殺技ボタンは，都合によりつけませんのでご了承ください。すみませんでした(T.M.N.T.にいたってはすでにない)。

★PC星ヶ丘(愛知)

●かつてマニアのバイブルだった（？）雑誌AMライフNO.1〜11がそろってます。かなり笑えるのでぜひ読みにきてください。またキャロットノート復活しましたので参加してくださいね。

★江南バッティングセンター(愛知)

●当店にもやっとウワサ（笑）の連射装置が導入されることになりました。この号がでる

プレイシティマンモス　三重
三重県桑名市西別所倉持496-1　☎0594-23-4507

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（1P・Aコース）	3,220,650	STR-RYA AM/PM	ノーミス・ノーマル・ALL
パイプドリーム（2P同時・Aコース）	7,320,590	STR-XYZ-S 3,662,760	ノーミス・ノーマル・ALL
上のゲームのスコアは1P＋2Pのスコア！！	←	STR-XYZ-H 3,657,830	20万×4 全消し×9
ピストル大名の冒険（ニューバージョン）	375,100	STR-XYZ-H 初体験記念!!	1コイン ALL
雷電（青側使用）	2,013,980	安地失敗したよ! KON	1P 最終ボス
マジックソード（1P）	7,459,735	STR-RYA-JAX。りゃあ-!!	ALL。車の修理完了26万
ファイナルラップ2（モナコ）	2'33"08	亜久里来店記念 KON	1P,ALL 自転者で来店
ファイナルラップ2（イタリア）	2'21"08	クォース5台入荷!! KON	売れてます? ALL,1P
ファイナルラップ2（USA）	2'19"31	GIO見学旅行決行 KON	以外にでかかった。ALL
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'38"18	JAXのアゼストがライバル,KON	XYZ-5談 るるるろ談

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（ビギニングST）	12,459,441	CYCLONE-KIW	ALL ノーマル
パロディウスだ！（1番）	1,547,700	HYAKU族-OHK-UGF-(百)	2-3 ノーマル
パロディウスだ！（2番）	1,506,100	AQUTAって何! かわむらさん!	2-2 ノーマル
パロディウスだ！（3番）	1,862,400	R,T	2-4 ノーマル
パロディウスだ！（4番）	1,416,100	JSS-ウォーリーアーズ	2-1 ノーマル
スーパーフォーミュラ（W,C,S）	5'30"007	CYCLONE HURRICANE	DP36 8ケ月前の記録
フリッキー（ノーマル）	3,936,080	FREEDOM-CAN	穴うめ
コラムス（イージー）	344,972	UAA-(日)-GPT	新製品が全く入ってこない
クイズH．Q．	82,500	ばやはら	ので書く機種がありません
コンバットライブス	2面ボス	マハラジャKING	タイトーの製品すらない!

アミューズ＆レストメイヨー　兵庫
兵庫県姫路市駅前町222 駅前第一ビル　☎0792-22-7210

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GPライダー	105	SFL-J,J,MAD (T)電子ZTA,計3名	ノーマル設定 BL,46"14
シスコヒート（左）	478,270	ちるびのおともだち SVR-INJ-NIS(す)	ノーマル設定 12'13"3
★USネイビー（F-18・(連)あり）	2,770,990	奇跡の逆転劇? LCN-修斗(観)-(人)	ノーマル設定 ALL,万引成功
USネイビー（A-6・(連)あり）	2,631,530	ちるぴーでえ〜す♡ L　CN	ノーマル設定 ALL,9面失敗
★オーライル（(連)あり）	8,601,600	メジャーゲーマー? SFL-KMG-PEY(人)	ノーマル設定 ALL,ノーミス
☆サプライズアタック	1,023,610	104万はでてたよ SVR-KMG-WIZ(人)	ノーマル設定 ALL,残0
コラムスII	38,996	修ちゃんと呼んで♡SVR-INJ-SBK(C)	ノーマル設定 S,9 J=806
キャメルトライ（トレーニング）	1'22"0	デンジャ開始予定 SFL-INJ-PEY(人)	ノーマル設定 ALL,まだまだ
パロディウスだ！（2番・(連)あり）	1,376,500	桃色吐息で激エッチ パロのQちゃん(す)	ノーマル設定 2-2
テトリス	ライン516でカンスト	ジョッキーブリちい THC-PLY	ノーマル設定 全消し無し

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーライル（ノーマル・3段）	6,702,490	長瀬の使者	ALL ノーミス
ザ・スーパースパイ	2面6F1ボス	時間かけりゃ誰でもクリアー!!(長)(人)(や)(め)	LV6 作業はせん!
サイバーリップ（1P・ノーマル）	97,500	参考からあげ松井君	4面
USネイビー（1P・ノーマル）	2,383,820	長瀬の使者	ALL F-18
ピストル大名の冒険	112,700	A,セナ	上2つ目
アウトゾーン（1P）	6,746,820	Bioのまどか 航空騎兵物語復活!	470%
バトルシャーク（先月見落とし分）	17,911,350	EAST-MAX(長)(人)	ALL ノーマル
琉球	288,760	L･F	1コイン 13面
パロディウスだ！（2番）	1,580,300	長瀬の使者	2-3ボス
パロディウスだ！（4番）	685,100	DAN	2-1

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（F-18）	2,494,070	OEC-M,I	ALL (連)付き
パロディウスだ！（3番）	1,842,000	R,T	2-7 マニュアル
パロディウスだ！（1番）	1,611,600	INGS-ALL-ZZZ	2-3 マニュアル
パラメデス	81,590	NOBODY	L-II ノーマル
ピストル大名の冒険（あやかしの巻α上から）	174,100	ILL-GARMIX-メモ太	ノーマル
パイプドリーム	1,394,520	NOBODY	ALL 1面から

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（F-18）	2,275,770	MHC-JAC!	ALL (連)付
GPライダー（青使用）	ポイント105	アメデオ-SJI	ALL,1位
シスコヒート（PX車部門）	420,570	UMA生きてる? JUNYA	ALL
ファイナルファイト（コデイ）	4,195,670	MHC-(元)JAC!	ALL(連)付 20万EVR
サプライズアタック	315,650	MHC-JAC!	6-3 30pts
パロディウスだ！（2番）	872,100	Z0Rだぜ	2-1
コラムスII	スコア 39,533	MC	8面 J,968
NAM-1975	964,300	MHC-永パ発見男	ベリ×3イジ永パ発見!
ワールドスタジアム'90	C 20-0 H	MHC-EEL	完全試合
スーパーバレーボル	ゆうしょう	BB.	ALL

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-LOC（初級）	1'51"8	ひなさん	187.2秒残
T．M．N．T（ドナテルロ）	607	SVR-INJ-NIS(す)	残0 ALL また来てね!
サンダーフォックス	5,494,700	EAP-N,T-PMX(リ)	ノーミス ボーナス×3
コラムスII	39,921	EAP-N,T-PMX(リ)	J=1162 ステージ8
サプライズアタック（入荷3日目）	301,910	EAP-N,T-PMX-(リ)	REACH62 POINT30
パイプドリーム（Aコース）	1,686,300	SDI-TOK-IMO娘	ノーマル ALL
パイプドリーム（Cコース）	539,380	MOV-あらいぐま竹井床	13面 デザインよろしくね
パロディウスだ！（2番）	1,405,600	SDI-TOK-辻(兄)	2-3 10万×1
キャメルトライ（エキスパート）	480,840	びわこ放送	ALL スコア部門
ナイトストライカー（Pゾーン）	68,292,540	ノーベルの皆さんありがとうの朝霧陽子	P,B×5 S-7 ヘタ

ゲームプラザジャイアント　大阪
大阪府寝屋川市川勝町13-1　☎0720-23-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（1P）	2,417,690	INGS-N･H（あと34万）	ALL ノーマル
パロディウスだ！（タコ）	2,394,100	SDI-BOSTON	ノーマル 2-6
オーダイン	763,000 クリスタル	INGS-STR パパ抜き2号	ノーミス 風車×2
パイプドリーム（Aコース）	なし	来月あたりにハイスコアを狙ってみよう	ALL ノーマル
パイプドリーム（Bコース）	なし	でもAコースはだるいしBコースも今イ	ノーマル
パイプドリーム（Cコース）	なし	チだし,ここは一発Cコースを狙ってみ	1〜13 ノーマル
ファイナルラップ2（USA）	なし	ようかな?FL2もやる気ないしなあ。	1P ノーマル
ファイナルラップ2（イタリー）	2'18"08	B型の宿命とでもいっとこうかな!	1P ノーマル
ファイナルラップ2（ジャパン）	なし	モナコはケッコー,マジでやっててんけ	1P ノーマル
ファイナルラップ2（モナコ）	2'25"74	どね!実質10日間ぐらいやったしなあ。	1P ノーマル

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	2,178,160	ISLAND!?	
ボナンザブラザーズ	360,400	大友康平!	
パイプドリーム	846,690	人参畑の美輝子 from岡山だよっ!!	
マジックソード	11,096,895	RAVI-MAS ALLクリア10(ゲ)	ノーマル 1coin
ムーンウォーカー	289,360	大友康平!	ALL
ミズバグ大冒険	231,670	ぶるーべりーじゃむ	6-2
エアバスター	1,213,650	GAKUちゃん	1コイン ALL
ピストル大名の冒険	114,700		

ビッグキャロット京都店　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（F-14）	2,415,880	まだやる?(ぼ)(く)（EXIT直行）	1コイン,ALL,ノーマル
★パイプドリーム（Aコース）	3,951,940	WZH(印)	L1〜ALL ノーマル設定
★パイプドリーム（Bコース）	3,076,430	ISP(寛)	L1〜ALL ノーマル設定
★パイプドリーム（Cコース）	4,929,980	UYK(人)	L1〜ALL ノーマル設定
☆サプライズアタック	1,163,910	WZH(寛)(連)	ALL,残2 PTS 40
パロディウスだ！（3番）	1,893,100	TURKEY屋(ど)	2周目7面 ノーマル3段
★パロディウスだ！（4番）	1,321,300	BOMTON(ど)	2周目6面 ノーマル3段
★G-LOC（初級）	1'34"3	神帝 CYG(ど)	残タイム 179.7
雷電	8,345,380	ベジータ(ま)(ど)	3周目2面(連) ノーマル3段
☆グラディウスII（新Ver）	10,000,000＋α	GOL,中山,TURの3名が達成	共に(4)-F ノーマル設定

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	10,174,106	グルド(ま)	ALL
コラムスII	STAGE1〜9クリア	草気筒大淫神	
ムーンウォーカー	307,190	Mercury [水]	
パイプドリーム（Aコース）	159,460	淫 (ま) 王（本当は皇）	8面
オーライル	466,550	大(淫)神-草気筒	R.12
琉球	268,660	いつも黒い服着たおっさん(スケベ)	R.12
パロディウスだ！（3番）	1,711,200	BOM (ど)	2-4 マニュアル
パロディウスだ！（4番）	973,400	SVR-INJ-SBK(C)(帝)(観)	2-1 マニュアル
コラムス（イージー）	30,420,726	ヤンキーゲーマーNRI(秘)	J=9999 L=285
サプライズアタック	642,410	SUR-INJ-YAG（ムク男）	ALLクイズ パーフェクト

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313　☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビーストバスターズ	2,868,130	K･N	5面
USネイビー（1P）	1,932,790	T･K	ALL
USネイビー（2P）	800,190	VIP-RX VIP-SPG	8面
サプライズアタック	268,810	MIYAKO	5-1
T．M．N．T	370	A	4面
琉球	307,320	YOU	15面
雷電	4,872,860	YSH-せっきん	2-7
オーライル	353,690	T･K	9面
コラムスII	14,286	VIP-RX	6面 J=539
トライゴン	1,829,100	XPT-CAV	2-5

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GPライダー（コースレコード）	46"23	S,T君おたくさー90'NSRSP?	マニュアル 1人プレイ
GPライダー（ポイント）	105	S,T君おたくさー90'NSRSP?	GOAL 他多数の皆様
オーライル	133,150	PONTA	6面
USネイビー	2,220,600	ZAX君	ALL FA-18
雷電	5,201,000	イワオのアホ	2-7,青色(連)
大工の源さん（旧バージョン）	1,417,200	ZAB	ALL
アウトゾーン	3,949,490	目標500%C²	300%
ミズバグ大冒険	1,298,350	HVG-GAY	ALL
ムーンウォーカー	276,840	ゆう君♡真野以久子	ALL
スペースガン	78,230	AS.おばばばばー	1面

TAITO INN 001 深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-32　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアーインフェルノ	point=999	梅ランランラン	ALL
コラムスII	28,422	DDD	6面,(J)641
バトルシャーク（テーブルタイプ）	13,231,190	北,4,JJ	10面
アウトゾーン	4,406,580	カコ氏参上	289%
T．M．N．T（ドナテルロ）	607	RCK-FG	ALL
T．M．N．T（ラファエル）	453	梅ランランラン	R3
ロッドランド	690,650	LESTASS	裏ALL
最後の忍道	2,296,500	あと55万 A,Y,OAYO	ALL

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	980,880	AIA	F-18使用 ノーマル (連)
マジックソード	7,822,187	QHQ	クリア ノーマル
ファイナルラップ2（USA）	2'18"21	QHQ	1人プレイ ノーマル
ファイナルラップ2（イタリア）	2'20"21	QHQ	1人プレイ ノーマル
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'40"58	‥Z	1人プレイ ノーマル
ファイナルラップ2（モナコ）	2'38"20	‥Z	1人プレイ ノーマル
コラムスII	54,370	AIA	J=1240 S=13
ピストル大名の冒険	156,500	AIA	ノーマル
パイプドリーム（Aコース）	552,440	AIA	13面
パイプドリーム（Aコース）	538,290	HIP（女の子部門）	12面

頃には設置されていると思いますよ。

★プレイシティマンモス(三重)

●なんと，当店に鈴木亜久里が来店！しかも自転車で！フェラーリの帽子をかぶり，自転車（マシン）にピレリータイヤをはかせていました。「来年は鈴鹿を30秒で走ります」亜久里談。コンソレット入りました。ノートもあるのでよろしく。　店長 NO？

★アミューズ&レストメイヨー(兵庫)

●クリスマスにイベント予定です。ご来店ください。

★PC島大前(島根)

●肉まんの販売，はじめました。ひきつづきアイス販売もおこないます。さむいときに食べるアイスは格別!?

★ゲームセンターカントリーボーイ(広島)

●ファイナルラップ2，4台。通信できます。大白熱のレースを体験してみてください。1942復活しました。

★ゲームランド花丘(長崎)

●電話での当店の場所の問い合わせが多いのでお知らせします。ローソン花丘店の前にあります。ぜひ，皆さんも遊びにきてください。

★

ゲームセンターＪＯＹ呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-22-0812

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鮫！鮫！鮫！ (国内ver．15万)	10,000,000＋α	XPT-BOL CAA氏もやってね	3周クリア時で 達成！
コラムスII (Ｆ．コラムス)	39,359	FAN	st.9 J=712
ＵＳネイビー (F-18)	2,135,140	XPT-CAV	1COIN クリア
ムーンウォーカー	255,450	XPT-TAK	5-2 1P
マジックソード	4,791,395	XPT-TAK	1coin クリア
雷電 (２Ｐ側使用)	3,900,300	XPT-JAN	2-3ボス
ウイニングラン鈴鹿ＧＰ	2'48"918	ACF-M.E!	オートマ またきてね！
ファイナルラップ２ (イタリア)	2'18"61	MCO	1P MCOさん
ファイナルラップ２ (ＵＳＡ)	2'16"63	MCO	1P またあそびに
ファイナルラップ２ (モナコ)	2'27"86	DGF-AP- FIA	1P きてください

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-43　☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＵＳネイビー (1P・F-14)	2,179,630	武器購入バグ発見!! CHUNどひょーん	ALL やめたやめた
ピストル大名の冒険	421,000	AFP-ROURA クソゲーおまかせ君	ノーミス ALL
シスコヒート (１Ｐ・大型車)	468,570	K.どひょーん 涙で前が見えねえ	12'23"00 ALL
サプライズアタック	350,720	KAB-SETどひょーん一般人化現象	7-2 32P
ＧＰライダー	105P	体が弱くすぐ死ぬ男 イソップCHUN	46"13 予・決1位
ガンディーラー	LV11,R32	K.どひょ〜ん あんたかがやいてるぜ	
オーライル	733,890	超乱交乳児ウルトラ Pこと(ハ)-OMA	R16巨大空母 クリア失敗
パイプドリーム (Ａ・Ｃコース)	全面クリア	Ferrari 今後ともよろしく	3機設定
シスコヒート (１Ｐ・小型車)	441,870	K.どひょーん	12'39"7 ALL
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ	510	INU	最終面

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-3-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースガン	707,250	SURPASSER (ほ)-ろおむ(ち)	最終面ボス 強すぎるぞ！
ライディングヒーロー (先月ムシされ部門)	90POINT	SURPASSER RISKY-K.T	全面1位！ 道のみスコア
ＵＳネイビー (イージー)	1,910,580	SURPASSER 有言実行公約厳守(ち)	入荷2日目 あ〜べに拝ぐ
ザ・スーパースパイ (やる気失せ部門)	74,900	センター目標710 SUR-Y.T(合)(格)	VAP氏には 負けられん!?
コラムスII	41,427	SURPASSER ARB（あらぶ）	入荷2日目 9面レバー(怒)
ファイナルラップ２ (１Ｐ・ＵＳＡ)	2'17"71	来年阪大医学部受験 SUR(ほ)-ろおむ(ち)	←当然大ウソ 脳死判定は(嫌)
ファイナルラップ２ (２Ｐ・ＵＳＡ)	2'09"00	SUR-Y.T & アッシ-LEE(知)	感謝してます By Y.H
ファイナルラップ２ (１Ｐ・イタリア)	2'19"70	0.01秒差の刹那 SUR-ろおむ(銀)(言)	東京のみなさん 遠征に来て
コラムスII (対戦者募集部門)	今のところほとんど無敵!?	謎のパズルゲーマー ARB（あらぶ）君	R.T氏勝負しますか?
パロディウスだ！ (３番)	877,400	SURPASSER ドラスピの神K.S	2-2 初スコア記念

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パラメディス	158,400	左手骨折中!! PIA-K.G!!	L-G 入荷初日
スペースガン	0てん	誰もやらない	
サプライズアタック	0てん		
コラムスII	31,569	PIA-JAN	2面死
キャメルトライ (スペシャル)	1,007,340	まさかこのパドルで 100万出るとは！	ALL,黒球
キャメルトライ (エキスパート)	991,550	もうやらないよ！ バトルが！	ALL,黒球
キャメルトライ (スペシャル・Ｒ６)	0"7	う〜んまぐれ！ おもいっきり感動！	もう二度と 出せない
パイプドリーム (Ａコース)	15面死亡	そろそろ	不発の 可能性あり
パイプドリーム (Ｂコース)	申請者なし	パイドリ(研) たった2人だけ	
パイプドリーム (Ｃコース)	4,266,600	爆発計画進行中!? PIA-JAN(研)	A B×13

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＵＳネイビー	1,759,580	・羅・	ALL F-14
ＵＳネイビー	1,837,080	・O・	ALL F-14
マジックソード	3,156,011	・羅・	50フロア
パロディウスだ！ (２番)	891,400	・O・	2周目1面
パロディウスだ！ (３番)	2周目3面	仙人ルーレットブー	
戦場の狼II (２Ｐ)	687,860	OGREI!!	6面
クォース (ノーマル設定)	605,350	長田仙人	[illegible]
クォース (ベリーハード設定)	1,184,700	長田仙人	[illegible]
天地を喰らう (関羽)	5,144,800	・T・	ALL
Ｒ・タイプ	1,137,100	・羅・	ノーマル設定 全2周クリア

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＧＰライダー	45"47	INDICK-APL	
オーライル	8,407,310	INDICK- CANLTD	ALL ノーミス
ＵＳネイビー (１Ｐ)	2,276,070	INDICK- ROBOCOP	ALL HORNET
サプライズアタック	959,590	INDICK-Y.384	ALL
ピストル大名の冒険	477,000	KGC-KAZU	ALL
パイプドリーム (Ｂコース)	2,883,380	INDICK-Y.384	ALL
マジックソード	8,625,265	KGC-KAZU	ALL
サイバーリップ	166,900	INDICK-DMV	エイリアン面 ボス
スペースガン	709,030	INDICK- E.HOBA	7面
ガンディーラー	30面	INDICK-Y.384	レベル11 点数不明

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＵＳネイビー (F-14・ノーマル)	2,330,730	ELF	1C,ALL
ＵＳネイビー (F/A-18・ノーマル)	2,335,880	ELF	1C,ALL ホーネット
ＵＳネイビー (A-6E・ノーマル)	2,307,460	ELF	1C,ALL
雷電	8,570,270	G.M.C.DURAN	1C,3-3
マジックソード	12,821,093	BIG	1C,ALL
マジックソード (ノーマル)	12,488,742	ロミー山田山	1C,ALL
マジックソード (ノーマル)	6,897,590	BIG & Mr. SHOCHAN	1C,ALL 2P TOTAL
ピストル大名の冒険 (ノーマル)	626,600	BIG	1C ノーミス,クリア
サプライズアタック (ノーマル)	793,660	SUP-NYMPH ?	1C ALL パーフェクト×4個0
パイプドリーム (Ａ・ノーマル)	2,141,160	SUP-NYMPH ?	1C ALL 10万×4,12万×1

モンキーハウスメインスタジアム　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム (Ｃコース)	4,868,160	こが	ALL 1面スタート
パラメデス (ノーマル)	303,790	G.M.C. やちょ	L=18
☆コラムスII	73,053	G.M.C. やちょ	17面 J=1820
オーライル	8,311,110	G.M.C. R-I	ALL
☆ザプライスアタック	1,025,670	SPR	ALL
ＵＳネイビー (１Ｐ)	2,372,870	知恵なき子　G塔	ALL ホーネット
ＧＰライダー (１Ｐ)	ベストラップ 45"28	匿名希望	105pts マニュアル
★ピストル大名の冒険	782,000	猿家派.MPP どひょ〜ん	ALL 旧Ver.
雷電 (１Ｐ)	9,998,980	INDICK- ROBOCOP	3-7 青 超くやしい〜
★ウイニングラン (テクニカル)	2'18"946	プロフェッサー Y.N	B.L. 33"936

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・スーパースパイ (L10・５時間)	595,800	SURPASSER NEO-REM	1コイン ALL
オーライル	6,850,380	SUR-R.T氏 直属部隊-REM	ノーミス激甘 ALL
ＵＳネイビー (真中のキャラ)	2,033,670	SUR-かっぱっぱ るんぱっぱII	ALL ホエホエ
マジックソード	7,597,434	SURPASSER K.A	ALL
サプライズアタック	283,200	SURPASSER サブ家派RTM	4-4
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ (ドナテルロ)	497	炎のかわうそ	1コイン ALL
パイプドリーム (さよなら部門)	717,500	JDA-RGL	A-14
モンスターレア	746,260	SURPASSER Y.M	ALL 4段
ピストル大名の冒険	362,600	SURPASSER REM	ノーミス ALL
ゼロウイング	2,755,490	SURPASSER (文)	3-1

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピストル大名の冒険	121,100	増永　光信	高1年生 2-3
カプコンボウリング	225	堀田　元樹	長崎大学生 2年
カプコンボウリング	178	長崎　康生	高3年生
テトリス	1,165,886	生野　英邦	中2年生 137ライン
チキチキボーイズ	18,730	鐘ヶ江　義裕	中3年生 3面
スノーブラザーズ	529,480	松田　健司	中2年
ピストル大名の冒険	38,400	公長　竜也	中2年生 その3
雷電	174,620	多田　一成	訓練生　1年 1-2
ファイナルファイト	107,500	前田　道	小6年生 2面
コラムス	39,470	江頭　実	中3年生 レベル15

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム	さあキミも気軽 にプレイ!!		
ムスタング	471,300	バーニー森山さん	5面
ガンディーラー	さあキミもバニ ーガール!!		
ＳＡＲ (１Ｐ)	32,260	武田　公行	1P
スカイアドベンチャー (１Ｐ)	2,218	山村　さん	3面
エアバスター	1,354,250	江川　守	ALL
チキチキボーイズ	150,860	山口　好彦	5面
コブラコマンド	316,000	酒井　忠	3面
サンダーフォックス	2,754,000	井手・大明神 by ピストル大名	ALL
タスクフォースハリアー	1,459,100	ホーキング木村さん	4面

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＵＳネイビー (1P・F14)	2,191,800	CPM元気かい? 中原	ALL ノーマル設定
ＵＳネイビー (1P・F/A-18)	2,124,700	ファラヴェイ愛読者！ 中原	ALL ノーマル設定
ＵＳネイビー (1P・A-6)	2,044,640	A-6はこんなに強かね！ 中原	ALL ノーマル設定
マジックソード (１Ｐ・ビギニング)	6,215,656	ワープなし中原勇夫	ALL イージー設定
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ (１Ｐ・ミケランジェロ)	343	フリーザさま	5-1 イージー設定
雷電 (２Ｐ側使用)	4,356,220	不正乗車で3倍払い ESブー3,500円の損	2-5 連付 イージー設定
コラムス (イージー・イージースタート)	21,758,568	S,M	L=200＋α J=9999＋α
ファイナルファイト (コーディー)	2,845,560	by私はだれでしょう	ベルガー ノーマル3機
パロディウスだ！ (１番・マニュアル)	1,108,000	浦上駅の駅員さん嫌いです。ESブー!!	2-3 ノーマル設定
パロディウスだ！ (３番・オート)	1,488,600	ELF 小倉からのお客様	2-3 ノーマル設定

サミーハウス　長崎
長崎県島原市白土町1033-6　☎0957-62-4547

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	4,952,547	Excerina- YS	1クレALL
雷電 (２Ｐ側)	2,063,770	Excerina- VIC	2-0 (通)号 1up×1
パロディウスだ！ (２番)	1,017,400	CHT-T・M・S	マニュアル 2-2
ファイナルファイト (ガイ)	1,636,550	Excerina- MIR	5面 ノーマル
コラムス (ハード)	3,162,257	Excerina- VIC	L3920 レ115
ピストル大名の冒険	125,900	Excerina- YS	ノーマル
アウトゾーン	3,080,530	Excerina- YS	ノーマル 208%
サプライズアタック	295,890	Excerina- MIC	R.6-3 P.13
キャメルトライ (トレーニング)	1'27"7	Excerina- VIC!	ALL
ワールドカップ'９０	全面クリア	常連多数の皆様	ランク ハード

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム (Ａコース)	1,495,950	CPM	1コイン ALL
スーパーバレーボール	70,500	オカヤマタカシ	
雷電	937,950	CPM	1コイン
ファイナルラップ	2'36"83	オレマユ	JAPAN
ＵＳネイビー	2,204,440	CPM	1コイン F/A 18使用
パイプドリーム (Ｃコース)	542,090	JAL-U.Y	C-3スタート C-11
パイプドリーム (Ｂコース)	269,000	Y・W	
ファイナルラップ (モナコ)	2'23"78	EPROM	
ウイニングラン鈴鹿ＧＰ	2'50"568	MPD-M・I	6そく
ピストル大名の冒険	163,900	ベニャリム	

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム (Ａコース)	2,474,130	MAS	ALL ノーマル設定
パイプドリーム (Ａコース・２Ｐ)	5,305,760	MAS MGF-KOB	ALL ノーマル設定
パイプドリーム (Ｃコース)	1,937,280	Kん坊	ALL ノーマル設定
ＵＳネイビー (１Ｐ)	1,952,880	ZAL	ALL F-18使用
ＵＳネイビー (１Ｐ)	1,733,370	IDA・PON	ALL A-6使用
ピストル大名の冒険 (ニューバージョン)	395,800	MGF-KOB	ALL ノーマル設定
サプライズアタック	643,740	MGF-KOB	ALL ノーマル設定
Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ (１Ｐ)	503	BORGMAN-FC No.1148	シーン4 ドナテルロ
ザ・スーパースパイ	44,600	MGF-Zin	BIF ノーマル設定
パイプドリーム (A-7スタート)	2,019,020	MAS	ALL ノーマル設定

チャレハイ集計後記

やんま：ども，高田馬場の某ラーメン屋で，ゴキブリ入りの天津麺を食べさせられそうになったやんまです（顔にたて線）。

宮塚：怒ったやんまをもろに目撃した宮塚です……。

やんま：この後記を書いてる場所はなんと，新宿のロッテリア！しくしく。

宮塚：そんなことはどうでもいいから解説！

やんま：はいはい，えっとキャメルトライでカンストがでました。おめでとー！

宮塚：これはすごい。

やんま：それから今月はパイプドリームの2P，コラムスIIの面数集計もはじめました。

宮塚：それにしても今月はせまっくるしいね。

やんま：90店しかなくって減ページになっちゃったの。

宮塚：うう，悲しい。

やんま：でもでも，来月はそろそろニューゲームもそろうことだし，バーンと300店ぐらいきて，ババーンとチャレハイを別冊で付ける，みたいな…。

宮塚：あるわけないでしょって(笑)。

•ビデオゲーム•
CLASSIC GUIDE

(クラシック ガイド)

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

このコーナーは，ビデオゲームの中古基板情報を掲載するとともに，これらオールド・ゲームの中でも，１万円前後で入手可能な良質の作品を毎月１作ずつ，とくにピックアップして紹介していこうというページです。

下記のお店から中古基板を購入するには，大きくわけて二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を使う方法です。いずれにしても，ほしい基板が見つかったら，まずはお店に電話をするなどして，くわしい話を聞くとよいかと思います。

今月のおすすめ中古基板 『Mr.Do！VSユニコーン』

今月は，1983年度・ユニバーサル作品『Mr.Do！VSユニコーン』を紹介しましょう。

ユニバーサルの歴史

古いタイプのビデオゲーム・マニアの中には，いわゆる固定画面物のコミカル・アクション・ゲームに強い愛着を持っている人が少なくありません（要するに見城さんのような人ですね）。

固定画面のコミカル・アクション物といえば，かつては新奇なアイデアの宝庫でした。そこには不条理で不可思議な舞台設定の妙がありました。

そして，そうした固定画面物のコミカル・アクション・ゲームの中でもとくに渋(しぶ)好みの作品を創りだしていたメーカー，それがユニバーサルです。

さて，みなさんはユニバーサルというゲーム・メーカーをご存じですか？　生まれが昭和50年代にさしかかったぐらいの人だと，この会社の存在自体を知らない人も多いかもしれませんね。

ユニバーサルは1967年に会社を設立，インベーダー・ブーム以前からビデオゲームの開発をてがけていたメーカーです。

代表作に，『ギャラクシーウォーズ(1979年)』『コズミックゲリラ(1979年)』『スペースパニック（1980年)』『レディバグ（1981年)』『Mr.Do！(1982年)』『スーパードンキホーテ(1984年)』などがあります。どれ一つ取っても，ビデオゲームの古き良き時代を強く感じさせてくれるような作品ばかりです。

なにしろ，10年ほどの歴史を持っていて，その開発作品の過半数が固定画面ゲームだなんて会社，他にはちょっと考えられませんよ，いや本当。

ユニバーサル社は，現在，ビデオゲームの開発を行なっておりません。

開発を行なっていた最後の頃は，いわゆるレーザーディスク・ゲームへの移行を図(はか)っており，前述の『スーパードンキホーテ』のほかに，『トップギア』『トップギア２』『キャプテンザップ』といったゲームをAMショー等で発表していましたが，どれも没ゲームとなっています。

ビデオゲーム中古基板情報

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
大工の源さん	110,000円	'90年	江戸っ子アクション	有	有		(有)テクナート
大工の源さん	85,000円	'90年	江戸っ子アクション	有	有		(株)玉屋
エアデュエル	75,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート
エアデュエル	68,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット¥38000	(株)玉屋
R・タイプII	50,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
イメージファイト	48,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥48000	(株)玉屋
トンマ	48,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥18000	(株)玉屋
イメージファイト	45,000円	'88年	シューティング	有	有	Romキット有	ソフトショップ
R・タイプ	38,000円	'87年	シューティング	有	有	ロムキット¥10000	(株)玉屋
ビジランテ	18,000円	'88年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
ムーンパトロール	15,000円	'83年	月面パトロールアクション	有	有		(有)テクナート
トロピカルエンジェル	15,000円	'83年	水上スキー	無	有		(有)テクナート
出世大相撲	10,000円	' 年	相撲	有	有		(株)ケイアイシー
怪傑ヤンチャ丸	10,000円	'86年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
ジッピーレース	7,000円	'83年	カーアクション	有	有		(株)ケイアイシー
スペランカー	6,000円	'85年	アクション	有	有		パワードサービス
迷宮島	5,000円	'88年	アクション	無	有		(株)ケイアンドユウ
妖獣伝	5,000円	'86年	シューティング	無	有		(株)ケイアンドユウ
スペランカー	5,000円	'86年	アクション	無	有		(株)ケイアンドユウ
快傑やんちゃ丸	3,500円	'86年	アクション	無	有		(株)ケイアンドユウ

ATARI

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
クラックス	25,000円	'89年	パズル	有	有		パワードサービス

イーストテクノロジー

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
バルーンブラザース	48,000円	'90年	パズル	有	有		(株)玉屋
ギガンデス	35,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー

ウエストン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
オーライル	98,000円	'90年	戦略シューティング	有	有		(有)テクナート

ウッドプレス

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
グリーンベレー	15,000円	'85年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
SAR	58,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)玉屋
NEO GEO本体	58,000円	'90年				新品	(有)テクナート
脱獄	30,000円	'89年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
NEO GEOソフト	28,000～円	'90年	各種			新品	(有)テクナート
ジョイフルロード	16,000円	' 年	カーアクション	有	有		(株)ケイアイシー
ドキドキペンギンランド	15,000円	' 年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
クイズハイホー	12,000円	' 年	クイズ	有	有		(株)ケイアイシー
アテナ	10,000円	'86年	アクション	有	有		(株)玉屋
パドルマニア	10,000円	'88年	スポーツ	有	有		(株)ケイアイシー
アテナ	3,500円	'86年	アクション	無	有		(株)ケイアンドユウ

オルカ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
イスパイアル	6,000円	'83年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
スカイランサー	5,000円	'83年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー

カプコン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ファイナルファイト	208,000円	'89年	格闘	有	有		(有)テクナート
USネイビー	198,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)玉屋
USネイビー	198,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート
マジックソード	140,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
チキチキボーイズ	130,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
戦場の狼II	113,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
エリア88	108,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)玉屋
チキチキボーイズ	108,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
天地を喰らう	108,000円	'89年	アクション	有	有		(株)玉屋
大魔界村	98,000円	'88年	アクション	有	有		(株)玉屋
1943(改)	23,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
エクゼドエグゼス	18,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
1942	18,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
イグジーザス	15,000円	' 年		有	有		(株)ケイアイシー
バルガス	8,000円	'84年	シューティング	有	有		パワードサービス
戦場の狼	5,000円	'85年	アクション	無	有		(株)ケイアンドユウ
セクションZ	5,000円	'85年	シューティング	無	有		(株)ケイアンドユウ

カワクス

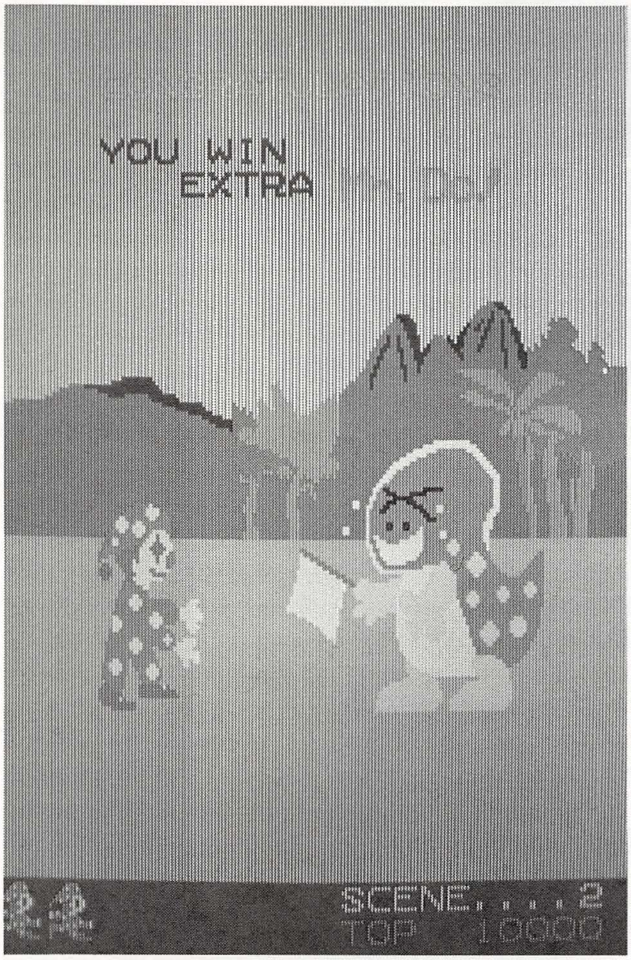
タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
大列車強盗	5,000円	' 年	アクション	無	有		(株)ケイアンドユウ

九呉貿易

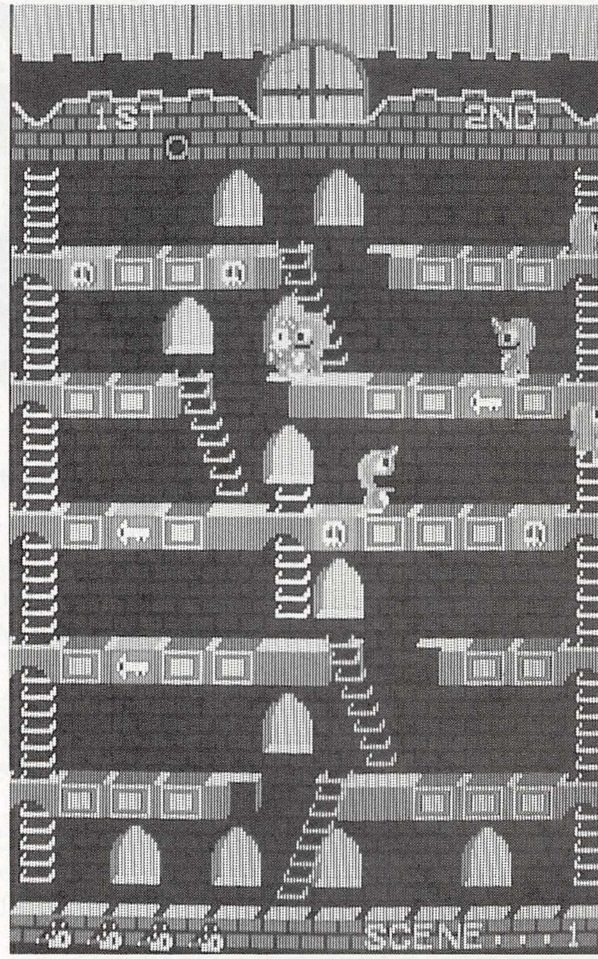
タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
エアーウルフ	5,000円	' 年	シューティング	無	有		(株)ケイアンドユウ

コナミ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
サプライズアタック	148,000円	'90年	重力アクション	有	有		(株)玉屋
パロディウスだ！	120,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート



◀《今月はMr.Do!シリーズの画面を全部お見せしましょう。まずは元祖『Mr.Do!』、これはEXTRAをそろえたときのデモ画面



◀第2弾、本文で紹介している『Mr.Do!VSユニコーン』。きれいな効果音とBGMが印象的だった。ゲーム内容は実にハード

ビデオゲーム中古基板情報

サプライズスタッフ	120,000円	'90年	重力アクション	有	有		(有)テクナート
スーパー亀忍者	110,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
スーパー亀忍者	108,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
パロディウスだ!	108,000円	'90年	お笑いシューティング	有	有		(株)玉屋
トライゴン	88,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)玉屋
グラディウスIII	60,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
グラディウスIII	60,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)玉屋
悪魔城ドラキュラ	45,000円	'88年	アクション	有	有		(有)テクナート
悪魔城ドラキュラ	38,000円	'88年	アクション	有	有		(株)玉屋
沙羅曼蛇	38,000円	'86年	シューティング	有	有		(株)玉屋
悪魔城ドラキュラ	38,000円	'88年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有	(電源付)	(株)玉屋
ツインビー	30,000円	'85年	シューティング	有	有	電源付	(株)ケイアイシー
シティボンバー	28,000円	'88年	カーアクション	有	有		(株)玉屋
恋のホットロック	25,000円	' 年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
イーアルカンフー	12,000円	'85年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
ジャンプバグ	8,000円	' 年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
ハイパーオリンピック	6,000円	'83年	スポーツ	有	有		(株)ケイアイシー
サーカスチャーリー	6,000円	'84年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
新入社員とおる君	5,000円	'84年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
アミーゴ	3,000円	'82年	パズル	有	有		(株)ケイアイシー

サクセス

究極のオセロ	50,000円	'89年	オセロ	有	有		(有)テクナート
究極のオセロ	30,000円	'90年	オセロ	有	有		(株)玉屋

サン電子

上海	20,000円	'88年	パズル	有	有		(有)テクナート

ジャレコ

ロッドランド	60,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
ロードオブキング	60,000円	'89年	アクション	有	有		(有)テクナート
破兆	55,000円	'89年	格闘	有	有		(有)テクナート
ロードオブキング	48,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥25000	(株)玉屋
天聖龍	48,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥10000	(株)玉屋
実力プロ野球	40,000円	'89年	野球	有	有	ロムキット¥18000	(株)玉屋
カメレオン	16,000円	' 年		有	有		(株)ケイアイシー
エクセライザー	15,000円	' 年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ゲットスター	15,000円	' 年	格闘	有	有		(株)ケイアイシー
エクセリオン	10,000円	'83年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ゲートイン	6,000円	'84年	競馬	有	有		(株)ケイアイシー

ステナ

ウィッツ	5,000円	' 年	陣取り	無	有		(株)ケイアンドユウ

セガ

ムーンウォーカー	100,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
オーライル	98,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)玉屋
ゲイングランド	98,000円	'88年	戦略アクション	有	有		(株)玉屋
コラムスII	98,000円	'90年	パズル	有	有		(株)玉屋
コラムスII	98,000円	'90年	パズル	有	有		(有)テクナート
ムーンウォーカー	88,000円	'90年	ダンスアクション	有	有		(株)玉屋
ボナンザブラザーズ	75,000円	'90年	泥棒アクション	有	有	システム24	(有)テクナート
クラックダウン	68,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥20000(24セット)	(株)玉屋
スクランブルスピリット	68,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥18000	(株)玉屋
ゴールデンアックス	58,000円	'89年	アクション	有	有		(株)玉屋
琉球	48,000円	'90年	ポーカーパズル	有	有		(株)玉屋
レッスルウォー	43,000円	'89年	プロレス	有	有	Romキット有	ソフトショップ☆マリオ
忍	38,000円	'87年	アクション	有	有	ロムキット¥28000	(株)玉屋
エイリアンシンドローム	30,000円	'87年	アクション	有	有	Romキット有	ソフトショップ☆マリオ
忍者プリンセス	18,000円	'85年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
ダークミスト	15,000円	' 年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
エクスタミネーション	15,000円	' 年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
アッポー	13,000円	'84年	スポーツ	有	有		(株)ケイアイシー
青春スキャンダル	12,000円	'85年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
フラワー	10,000円	' 年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ホッパーロボ	8,000円	' 年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
4Dウオーリアーズ	8,000円	'85年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ヤマト	7,000円	'83年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
バンクパニック	6,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
UFO戦士ようこちゃん	88年	アクション	有		有	(株)ケイアイシー	

セタ

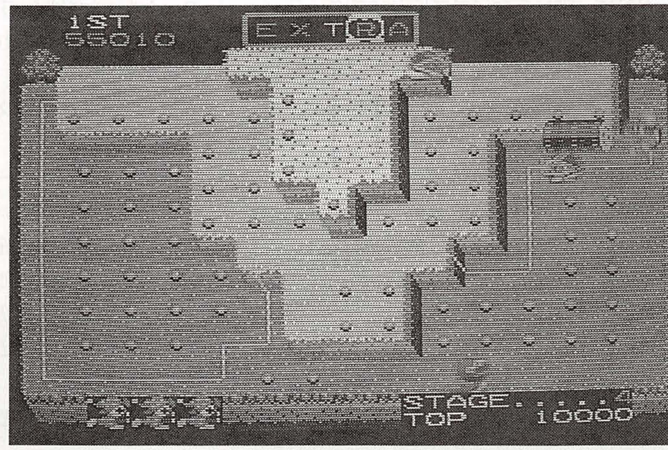
キャリバー50	60,000円	'89年	シューティング	有	有		(有)テクナート

TAD

JuJu伝説	60,000円	'89年	アクション	有	有		(有)テクナート

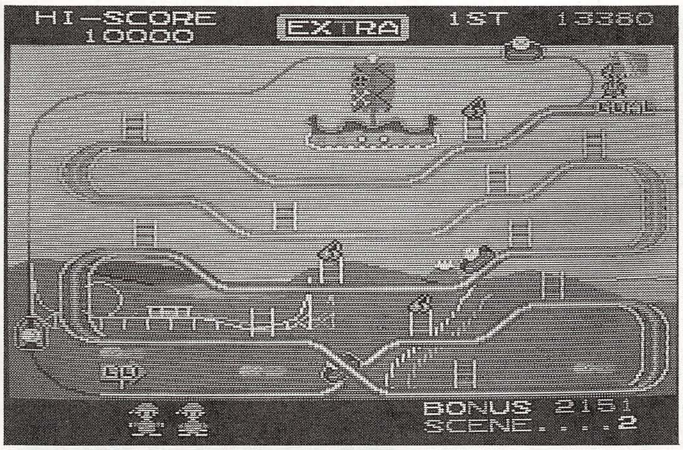
タイトー

MJ-12	188,000円	'90年	リメイクインベーダー	有	有	F-2システム	(有)テクナート
パラメデス	138,000円	'90年	パズル	有	有		(有)テクナート
サンダーフォックス	100,000円	'90年	格闘他	有	有		(有)テクナート



▲第４弾『スーパーピエロ』。なぜだかMr.Doの名を使っていないが，シリーズの一つととらえて問題はないだろう。第１弾にもっとも内容が近い

▼第３弾『Mr.Do's ワイルドライド』。場面設定からしてすさまじいゲーム。Mr.Doの壮絶な死にざまが話題となった？



そのほかにも，やはりレーザーディスク・ゲームで，Mr.Doを主人公にした『アドベンチャーMr.Do！』というゲームも開発予定作品に入っていたのですが，日の目を見ることはありませんでした。

Mr.Do！シリーズ第２弾！『Mr.Do！VSユニコーン』

というわけで，今月はあまりにも有名な『Mr.Do！』をあえて避けて，その第２弾である『Mr.Do！VSユニコーン』を，簡単に紹介したいと思います。

第１弾に負けず劣らず，こちらもかなり優れた作品です。ただ，ゲーム・センターでは，ルールがややわかりづらいのと，難易度が高めであったということから，ヒットゲームというところまでは至りませんでした。

ビデオゲーム中古基板情報

サンダーフォックス	88,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ヴォルフィード	88,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
カダッシュ	80,000円	'90年	アクションRPG	有	有		㈲テクナート
キャメルトライ	78,000円	'90年	回転玉転がし	有	有	ロムキット¥30000	㈱玉屋
ドンドコドン	78,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥18000	㈱玉屋
メガブラスト	78,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥23000	㈱玉屋
TATSUJIN	60,000円	'88年	シューティング	有	有		パワードサービス
QIX	35,000円	'82年	パズル	有	有	電源付	㈲テクナート
スクランブルフォーメーション	25,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ハーレーズコメット	23,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
功里金団	20,000円	'88年	格闘	有	有		㈱玉屋
中華大仙	15,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
アルカノイド	12,000円	'86年	ブロックくずし	有	有	(P付)	㈱ケイアイシー
中華大仙	10,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウ
フリップル	10,000円	'89年	パズル	有	有		ソフトショップ☆マリオ
エレベーターアクション	7,000円	' 年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
奇々怪界	4,000円	'86年	アクション	無	有		㈱ケイアンドユウ

データイースト

ダークシール	90,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
サイコニクスオスカー	28,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
スタジアムヒーロー	4,000円	'88年	野球	無	有		㈱ケイアンドユウ
大列車強盗	20,000円	' 年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
なめんなよ	12,000円	' 年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

テクノスジャパン

ダブルドラゴンⅢ	158,000円	'90年	格闘	有	有		㈲テクナート
コンバットライブス	68,000円	'90年	格闘	有	有		㈱玉屋
コンバットライブス	65,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
コンバットライブス	65,000円	'90年	格闘	有	有		㈲テクナート
ブロックアウト	25,000円	'89年	パズル	有	有		㈲テクナート
ミステリアストーン	7,000円	'84年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
エキサイティングアワー	4,000円	'85年	プロレス	無	有		㈱ケイアンドユウ

テクモ

雷電	148,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ジェミニウィング	30,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート
オールアメリカンフットボール	25,000円	'87年	スポーツ	有	有	(P付)	㈱玉屋
アルゴスの戦士	18,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

東亜プラン

スノーブラザーズ	50,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
ゼロウィング	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スノーブラザーズ	48,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
スラップファイト	15,000円	'87年	シューティング	有	有		パワードサービス

ナムコ

ドラゴンセイバー	188,000円	'90年	シューティング	有	有	システム2	㈲テクナート
倉庫番	138,000円	'90年	パズル	有	有	システム1	㈲テクナート
フェリオス	130,000円	'88年	シューティング	有	有	Romキット有	ソフトショップ☆マリオ
バーニングフォース	118,000円	'89年	3Dシューティング	有	有	ロムキット¥25000	㈱玉屋
マーベルランド	108,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
バーニングフォース	100,000円	'89年	シューティング	有	有	Romキット有(新品)	ソフトショップ☆マリオ
ギャラガ88	78,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥28000	㈱玉屋
スプラッターハウス	78,000円	'88年	ホラーアクション	有	有	ロムキット¥28000	㈱玉屋
デンジャラスシード	63,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥20000	㈱玉屋
ドラゴンスピリット	63,000円	'87年	シューティング	有	有	ロムキット¥13000	㈱玉屋
爆突機銃艇	63,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥7000	㈱玉屋
ワンダーモモ	48,000円	'87年	美少女アクション	有	有		㈱玉屋
クラックス	28,000円	'90年	パズル	有	有		㈱玉屋
スカイキッド	22,000円	'83年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ギャプラス	18,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ドラゴンバスター	18,000円	'84年	アクション	有	有		㈲テクナート
バラデューク	18,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スーパーゼビウス	18,000円	'82年	シューティング	有	有		㈲テクナート
モトス	18,000円	' 年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ゼビウス	8,000円	'82年	シューティング	有	有		パワードサービス
パックマン	8,000円	'80年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

日本物産

アームドF	25,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
クレイジークライマーⅡ	25,000円	'88年	ビル登り	有	有		㈱ケイアイシー
クレイジークライマー	22,000円	'80年	ビル登り	有	有	H付	㈱ケイアイシー
クラブ90	88,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
トリプルウォーズ2	50,000円	'90年	麻雀	有	有		㈲テクナート
トリプルウォーズ	30,000円	'89年	麻雀	有	有		㈲テクナート
クレイジークライマー2	18,000円	'88年	ビルクライミング	有	有		㈱玉屋
クレイジークライマー	15,000円	'83年	アクション	有	有		㈲テクナート
テラクレスタ	8,000円	'85年	シューティング	有	有		パワードサービス
コスモポリスギャリバン	5,000円	'85年	アクション	無	有		㈱ケイアンドユウ

内容は，強いて挙げれば同社『スペースパニック』の延長線上にあるといえます。『スペースパニック』というのは，いわばサイドビューの『平安京エイリアン』，階層状のフィールドで穴を掘ってモンスターを落として埋める，というゲームでした。

『～ユニコーン』は，やはり階層状のフィールドで，床がブロックでできています。このフィールドでMr. Doを操作して，敵のユニコーンをやっつけていきます。

操作は4方向レバーと1ボタンで行ないます。ボタンを押すと，Mr. Doが向いている方向にハンマーを振り降ろします。すると，その位置にあったブロックがスコーンと抜けて下に落ち，穴が空きます。

この穴に敵が落ちると，しばらくそこに引っ掛かっています。ここに，さらに上の段からブロックを落とし，つぶしてやっつけます。穴に落ちていない敵に直接ブロックを落としてやっつけることもできます。また，あけた穴からMr. Doが下段に降りることもできます。

E・X・T・R・A集め，それは男のロマン！

画面上には，鍵のマークの入ったブロックが三つ散らばっています。これを全部ハンマーで落とすと，最上段の扉が開き，十字のマークが出現します。これを取ると，敵のユニコーンが一定時間，すべてEXTRAモンスターに変身します。これらをハンマーで直接たたいてやっつけると，そこに書かれている文字がそろいます。5文字集めるとMr. Doが1人増えます。

EXTRAモンスターはMr. Doから逃げる動きをしますから，追いつくのはむずかしいけれど，最初のほうの面なら1面で5文字全部をそろえることも可能です。

なお，Mr. Do！シリーズといえば，取ると1クレジット・サービスが与えられるダイヤモンドが有名ですが，なぜかシリーズ中，この作品だけはダイヤモンドが出現しません。

Mr. Do！シリーズ！こんなゲームがまたやりたいよ，ねっ？

Mr. Do！シリーズは，この後『Mr. Do'S ワイルドライド』『スーパーピエロ』と第4弾まで制作されています。

ユニバーサルという会社に関していえば，このシリーズに限らず，本当によくもこれだけ「いかにもゲーム！」というゲームばかりを制作していた会社があったものだなと，今さらながら奇妙な感じを受けます。

でも，たまにはこんなゲームがまたやりたいものですね。

《今月のおすすめゲームデータ表》

タイトル	Mr. Do！VSユニコーン
会社	ユニバーサル
発売年度	1983年
ジャンル	戦略ハンマーたたき
モニタ	縦画面
操作系	4方向レバー・1ボタン
ミス時の再スタート場所	もどらない
コンティニュー	なし
エンディング	なし。 迷路構成は8面でループ。

中古基板情報掲載店の募集

当コーナーでは，現在，ゲームファン向けの中古基板情報掲載店の新規募集をしています。希望するお店，またはそういったお店を知っている人は編集部までご連絡ください。

ビデオゲーム中古基板情報

ビスコ

麻雀遊戯	50,000円	'90年	麻雀	有	有		㈲テクナート

ビデオシステム

パイプドリーム	80,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート
スーパーフォーミュラー	75,000円	'89年	レース	有	有		㈲テクナート
麻雀大予言	60,000円	'90年	麻雀	有	有		㈲テクナート
ハットリス	40,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート
アイドル麻雀放送局	28,000円	'88年	麻雀	有	有		パワードサービス
ラビオレプス	28,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ハットリス	20,000円	'90年	パズル	有	有		ソフトショップ☆マリオ

フェイス

麻雀学園2	8,000円	'89年	麻雀	有	有		パワードサービス

ホームデータ

レモンエンジェル	58,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋

ユウガ

麻雀学園	6,000円	'88年	麻雀	有	有		パワードサービス

UPL

宇宙戦艦ゴモラ	158,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
アトミックロボキッド	30,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート
忍者君Ⅱ	15,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
忍者君	8,000円	' 年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

ユニバーサル

Mr. Do	8,000円	' 年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

●ご協力いただいたお店

■パワードサービス
〒816 福岡市博多区諸岡4-29-23
☎092-572-4110

■㈱ケイアイシー
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26
☎03-448-0832

■㈱玉屋
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
☎03-323-5524

■テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20
☎06-643-7641

■㈱ケイ・アンド・ユウ
〒577 東大阪市高井田本通5-2
☎06-783-6362 ☎0120-00-6362（フリーダイヤル）

■ソフトショップ☆マリオ
〒390 長野県松本市大手2-2-4
☎0263-36-5536

テーブルトークRPGコーナー

ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン その30

決戦！失われた寺院

ORG/大貫 昌幸

新年明けましておめでとうございます。テーブルトークRPGコーナーも今回で30回を迎えることができました。

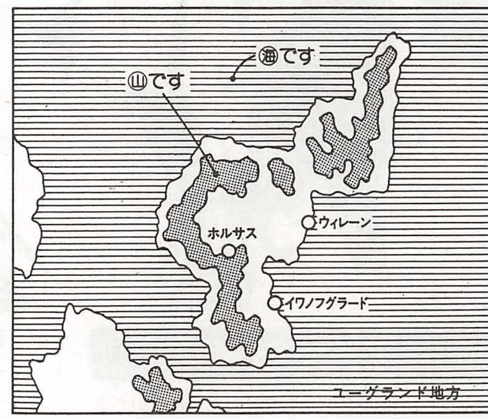
CRPG(コンピュータ上のRPG)とはひと味ちがうTRPGですが，多くの読者のみなさんが興味をもって愛読していただいたおかげだと思います。

今年は，このコーナーならではの新企画や，イベントを提供して，ますます楽しいページにしていきたいと思います。

みなさんの意見や提案をどしどしお寄せください。

また，どんな質問でも受け付けています。TRPGの初歩的なことでもかまいませんので遠慮なくお便りを送ってください。

では今月もTRPGコーナーをお楽しみください。



キャラクター紹介



有角族の女戦士（レベル2）
LP：33
MP：5(1)
実の姉シルヴィアに命を狙われている。

シュレア・ストランディ・バックホーン



水の精霊族（ウィンデーネ）の魔導戦士兼魔術師）レベル2）。
LP：17
MP：41
HP：6(0)
女性に人気のあるパーティのリーダー。

シド・ウェットブレイド



有翼族の聖戦士（レベル2）。
LP：26
MP：37
HP：6(2)
リーナス神を信仰するパーティの良心回路。

フィーニア・リフレイン



有翼族の聖戦士（レベル2）。
LP：32
MP：6
HP：5(0)
鋭い読みと大ボケの同居するキャラクター。

ジョン・カーター



人間の狂戦士兼聖職者（レベル2）。
LP：25
MP：16
HP：6(0)
善なる神リーナスを信仰しているはずです。

マーティン・カーペンター



人間の騎士兼魔導師（レベル1）。
LP：14
MP：10
HP：5(2)
衰退した男爵家の末裔。性格はおかしい。

ゲルラッド・シュピーゲル

前回までのあらすじ

暗黒の精霊神ラ・オスキュリテは，長い眠りから目覚め，再び活動を開始しようとしていた。

冒険の途中，ラ・オスキュリテの司祭に死の呪い（デス・カース）をかけられたパーティだが，やっとのことで呪いを解くことに成功する。

休む間もなく，永遠の命を求める妖術師シルヴィアが，配下の妖魔忍軍を率(ひき)いて襲いかかった。シルヴィアはパーティの1人，シュレアの実の姉であり，肉親であるシュレアの魂を邪神に捧げることによって，その目的を果たそうとしているのだ。

自由貿易都市イワノフグラードで，激しい攻防が繰り広げられたが，パーティは知り合いになったNPCの協力により，その執拗(しつよう)な攻撃を退(しりぞ)けた。

形勢不利と判断したシルヴィアは，イワノフグラードのギルドマスター，ホーキンスを人質として連れ去り，決戦の場所に失われた寺院を指定した。

神殿の中央部の神殿に侵入したパーティの頭の中に，突如不思議な声が響いてきた。そして，その声に導かれるように，フィーニアとシドが，パーティの前より姿を消してしまったのである。果たして，2人は何処(いずこ)に消えたのだろうか。

■本コーナーは，プレイヤーが複数参加して一定のルールのもとに，それぞれがきめられたキャラクターの役割を演じながら，会話でRPGを楽しむテーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム（TRPG）のコーナーです。
誌上リプレイの内容は，㈱ツクダホビーから発売されている「WARPS」にしたがっています。



エチュード45

GM：1か月のごぶさたでした。用意ができならはじめるよ。
マーティン：うむ。
フィーニア：私はどーなったのよ？
GM：あわてないでね。もう少し，シュレアたちのようすを見てからね。そうそう，まだ生きてるから安心していいよ。
シド：あんなんで殺されたらたまりません。
ゲル：あんなことって？
シド：あのですねぇ。突然私たちの頭の中に誰かの呼ぶ声が聞こえてきたんでしょ。で，精神集中して，その声に答えたら，消えてしまったんですよ。
シュレア：悪魔の呼び声ね。
マーティン：たしか，『ふんぐるい，むぐるうなふ，くとぅるふ，るるいえ，うがふなぐる，ふたんぐ』とか言ってたっけ。
フィーニア：言ってないわよ。
ジョン：それはクトゥルフの呼び声。やはり悪しき神の司祭であったか。
ゲル：ついに正体を現しましたね。ずばり，あなたはダゴン秘密教団の幹部ですね。
ジョン：クトゥルフと言えば水！　すると，水の精霊族であるシドも怪しいのだ。
フィーニア：それより，他にチェックに成功した人はいないの？
シュレア：私は失敗したわよ。
ジョン：お嬢様に同じく。
ゲル：我が輩も，である。
シド：ちゃ～。そうだ！　モードさんは？
GM：彼女は成功したようだよ。すーっと，姿が消えてしまった。
マーティン：消える前に，彼女はどんなようすでした。
GM：頭に手をやって，精神を集中しているようだったよ。
ジョン：なら，表面だけマネしてみましょう。何か起きますか。
GM：何も起こるわけ……。
マーティン：ないねぇ！
ジョン：やはり敵の術か。成仏しろよ。かたきは討つからな。
シド：だから，かってに殺すなって。
シュレア：なら，消える前に，何か言ってから消えてよ。ラックのチェックに失敗した私たちには何にもわからんじゃない。
シド：状況を見てわからないんですか。
シュレア：だってねぇ。何も言わないで消えちゃうんだもん。声のことをプレイヤーは知ってても，キャラクターは知らないのよ。
シド：何のためにヒーロー・ポイントがあるんです。
ジョン：ふふふふふ，甘ぁ～い。ヒーロー・ポイントに頼りすぎては良くないという読者からのお便りがけっこうきているのだ。だから，ここで使うわけにはいくまい。
マーティン：ふふふ。大黒屋，お主も悪よのう。
ジョン：いやいや，お代官様にはかないませんて。それよりも，本日はこれを納めさせていただきたく，参上つかまつりました。
マーテュン：うん？　菓子か。
ジョン：はい。それも，黄金色の菓子にございます。
マーティン：そうかそうか……。
シュレア：いつまでやってるのよ。
ジョン：だってぇ，「水戸黄門」っておもしろいんだよなぁ～。
マーティン：なぁ～。
GM：さて，話を元に戻そうか。シュレアたちは本当にどうするんだい？　闇の中からは，ブーン，ブーンと鉄球が君たちを狙っている音がしてるけど。
ゲル：ふっ，おもむろにヒーロー・ポイントを使って，鋼鉄のバットを取りだします。そして，鉄の球を打ち返します。大リーグボール敗れたり。
GM：甘いぞ！　その方法で大リーグボール一号を打った花形は，全身がボロボロになってしまったのを忘れたか。
ゲル：ガーン！　忘れてた。
GM：ゲルは鉄球を見事に打ち返した。暗闇の中から，相手の悲鳴が聞こえてくるが…。
ジョン：やったぞ！　と，白々しくゲルのほうを見るのだぁ。
GM：すると，精根尽きたように，ばったりとゲルが倒れている。
ゲル：根性で起き上がります。
GM：これ以上無理すると発狂するよ。それだけ凄まじいダメージだったようだね。LPとMPが，限りなく限界近くまで減少しているよ。
ゲル：やっぱり，そのまま倒れてます。
シュレア：ヒーロー・ポイントは？
ゲル：このまま倒れているほうが楽なのだ。
GM：さて，しょうがないねぇ。パーティが二つにわかれちゃったけど，シュレアたちに合流する気がないようだから，フィーニアとシドのほうを先にすませようと思うけど……。
マーティン：どうぞ，どうぞ。
ゲル：我が輩は倒れているから関知できないのだ。
シド：はいはい。
フィーニア：それじゃぁ，マスターお願いしますね。

◇

というわけで，謎の声にこたえたのは，フィーニアとシド，そしてNPCのモードの3人だけということになりました。

ここで，マスターが強制的に介入すれば，他のキャラクターも声を聞かせることができたはずです。ところが，プレイヤーが呼び声を無視した理由を，マスターが察することができたので，あえてそうはしなかったのです。理由については，この後の本文中で明らかになりますが，興味のある人は少し考えてみてください。

エチュード46

シド：まず場所を確認しましょう。

GM：濃い霧の中のですね。

フィーニア：シドさんと2人だけですか。

GM：いいえ。正面に台座があって，誰かが座っているようです。

シド：他には？

GM：気がつくような物はありませんね。

フィーニア：台座に座っている人と，以前に会ったことはありませんか。

GM：いいえ，ないようですよ。シドについても同じですね。しかし……。

シド：なら，性別とか年令は？　それと種族とか職業は？

GM：中年の女性のようです。そして，精霊族の魔術師のような姿をしています。

シド：魔法円の中にあった石像を思いだしてみますけど。

GM：似ています。

フィーニア：なるほどね。

シド：近づいてみましょう。

フィーニア：待って，その前に，ディテクト・エビルで反応を見ましょう。

シド：大丈夫だと思いますよ。

ファーニア：とりあえずね。

GM：反応はありません。

シド：もしもし。

GM：すると先ほど頭の中に響いたのと同じ声が，聞こえてきます。「お前たちはここがどこだかわかっていてきたのか」

フィーニア：はぁ，一応神殿の中だということはわかっていますが……。

GM：「ふふふふふ。それはそうだな。ここは，闇の精霊神，ラ・オスキュリテの神殿であるぞ。それを知らずに足を踏み入れたのかな」

シド：それも知っていますが……。

GM：「では，遠い昔に封じ込められた闇の精霊神の神殿に何故(なにゆえ)足を踏み入れたのか」

フィーニア：えーと，これまでのいきさつを簡単に説明しましょう。シルヴィアのこととか。

GM：「ここは，かつて私が全霊を込めて邪神の力を封じた場所なのじゃ。しかし，今その封印が破れようとしている」

フィーニア：もしかして，私たちのせいで，私たちが神殿に入ったために封印が？

GM：「いいや，そうではない。安心するがよい。闇の精霊神ラ・オスキュリテ復活の兆候(ちょうこう)は，各地で見受けられたはずじゃ。その中の一つの現れは，お前たちが，この地の北の海で経験しただろうに」

ゲル：知らねぇな。

ジョン：うんうん。

フィーニア：外野は黙っててよね。

GM：さて，女性は，懐(ふところ)から剣の柄を取り出したよ。

シド：柄だけですか。

GM：はい。刃はありません。

ゲル：レーザー・ブレードとか。

フィーニア：どのような剣ですか。

GM：ロングソードのようだけど，くわしくはわからないよ。ただ，間違ってもレーザー・ブレードだけじゃないことは確かだね。

シド：そんなもんがあるんですか。

GM：ないから，それだけじゃないんだろ。

フィーニア：これはいったい？

GM：女性はそれをフィーニアに差し出すよ。

フィーニア：私にですか。なら，黙って受け取りましょう。

GM：「目覚めようとしている暗黒の精霊神を，再び闇に返すためには，その剣の刃を見つけだし，暗黒の世界とこの世界に現れたラ・オスキュリテをつなぐ糸を断ち切らなければなりません。そして，その精霊剣だけが，ラ・オスキュリテの復活を阻止できるのです」

シド：精霊剣ですか。えーと，ですねえ。あの……。

GM：「お前の言いたいことはよくわかる。精霊剣を，なぜ有翼族の者に手渡したのかを聞きたいのじゃろ」

シド：はい。そのとおりです。

GM：「その精霊剣には，すべての精霊族を越える力が秘められているのじゃ。従ってその剣は精霊族である。お前には扱えないのじゃよ」

シド：ということです。

GM：「つまり，ウィンデーネであるお前に，サラマンダーの炎の力を使いこなすことはできないということじゃよ」

シド：なるほど。

GM：「この世界のどこかにあるゲートを通じて，ラ・オスキュリテは復活しようとしている。その封印に比べれば，この地でラ・オスキュリテの影響力など，小さいものじゃよ」

フィーニア：すると，その封印を解こうとしているのが……。

シド：シルヴィアですね。

GM：「そのとおりじゃ。永遠の命と引き換えに，ラ・オスキュリテの復活を約束したらしい。そして，そのラ・オスキュリテの復活には，お前の母親も関わっているのだぞ」と，モードを指さします。

シド：モードさんの母親って。

GM：忘れてると思うけど，デスカースをかけられたときに，デュラハンが現れて何か言ってたでしょ。

シド：お前の母親のことを覚えているか。

GM：そうそう。彼女には伏線をはってたんだよ。みんな忘れていても，マスターは確かに言ったんです。連載の「その19」のときに言ったんです。

マーティン：覚えてな～い。

シュレア：まぁ，忘れてたわ。

マーティン：1年近くも前のことなんて，誰も覚えてませんよ。





ゲル：拙者は知らん。

エチュード47

GM：さらに，追加するなら，シュレアがシルヴィアに最初に会ったときに，その日の夜にデュラハンがモードさんの家を訪れたよね。あのときも，デュラハンは別にシュレアのところにきたんじゃなくて，モードさんのところにきたわけなんだ。

シド：つまり，デュラハンとシルヴィアの直接の関係はないと。

GM：そういうことです。で，デュラハンの話をすると，それがラ・オスキュリテ復活の前兆であるという説明を受けたわけだ。

フィーニア：なるほど。で，私たちはその剣の刃を探さなければならないわけですね。なら，刃がどこにあるかはわからないのですか。

GM：「それはわからんが，しかし，剣が自然とお前を導くだろう」

ゲル：どーして，そういう面倒なことを受けたがるんだよ。

マーティン：好きだからだろ。

フィーニア：何ですって。

ゲル：いや別に。

GM：こっちにも聞こえなかったから，はっきり言ってよ。

ゲル：どうして，こういう重荷ばかりしょってるんだろう。デス・カース解いたばかりだろ。

フィーニア：しょうがないでしょ。呼び声に応えたら，剣を差し出されたんだから。

ゲル：受け取るからだよ。いや，それよりも呼び声を無視すればよかったんだよ。

マーティン：うむ。

シド：あのねぇ。

GM：やっぱし。だいたい他のメンバーだって，わかってて，返事をしなかったんだろ。

マーティン：わかりますー。

シュレア：私はねぇ，シルヴィアのことで頭がいっぱいだったから，他のことは，シドとフィーニアさんが行ったから，それでいいのかなーって思ったのよ。悪意はないのよ。悪意は。

ジョン：お嬢様に同じく。

フィーニア：甘かったわ。このパーティにも慣れて，うまくやれると思った自分が情けないわ。

シド：まあまあ，落ち着いてくださいな。

GM：「さぁ，わかったら，行ってシルヴィアから鍵を奪うのじゃ。彼女は，私がラ・オスキュリテを封じた扉の鍵を奪って，ラ・オスキュリテの力を解放したのじゃ。だから，その鍵で，再び封印をすれば，少なくても，この地におけるラ・オスキュリテの影響力は弱まるはず」

シド：鍵ですか。

GM：「そうだ。そして，有翼族の娘よ。よく聞くがよい。その剣の柄を狙って，これから様々な刺客が，お前を狙うだろう。しかし，運命に負けてはならぬぞ。それが，故郷から北の地にきた理由でもあるはずじゃからな」

フィーニア：はい。

GM：はいよ。なら，要点だけをまとめるよ。モードさんには，1/4だけど，シェードの血が混じっているんだな。つまり，母親がハーフ・シェードだったわけだ。

ジョン：ガーン！ でも，オレたちは知らないよぉ。

ゲル：知らないよぉ。

フィーニア：戻ったら，グイグイと話してあげるわよ。余計なことまでね。

ゲル：ひぇ～！

シド：さて，そうなったら，早く戻ってシルヴィアをやっつけましょう。

フィーニア：今度はシュレアに頑張ってもらわないとね。私たち疲れたから。

シド：そうですね。

GM：他に聞くことはないかな。

フィーニア：ええ。

GM：さて，異空間での用事がすむと，キミたちは元の場所に現れたよ。

シュレア：どこに行ってたのよ。

フィーニア：かくかくしかじかと，事情を説明しましょう。特にゲルラットにわかるようにね。

ゲル：うわぁ～！ 聞きたくないよう。

フィーニア：おだまりなさい。あなたは倒れてるんでしょ。耳元でささやいてあげるわね。

ゲル：ひぇ～！

フィーニア：よく見なさい。これが問題の剣の柄よ。

GM：ほいよ，ゲルは記憶力チェックして。

ゲル：何で？ 一応成功です。

GM：すると，柄に彫られている紋章に見覚えがあるよ。

ゲル：わぁ～ん。マスターの陰謀だ。もちろん，そんなことは黙ってますよ。

GM：驚いたんだろ，思わず口にだしたかもしれないから，抑制力チェックをして。

ゲル：失敗です。ぐすん。

GM：なら，ゲルンは「その剣の紋章は！」と叫んでしまったよ。どうやら，ゲルの家，シュピーゲル家の紋章らしいね。

マーティン：そいつぁ，驚いた。

ゲル：マスター，開き直って，剣の名称とか，刃のある場所まで覚えてないかどうか，記憶をたどります。

GM：刃の所在についてはわからないけど，剣の名前は思いだしたよ。レインボー・ブレードという名前だ。

◇

というわけで，今月はこれでおしまいです。暗闇の中で1か月待ちぼうけの妖魔忍軍の皆さんに，愛の手を差し上げましょうね。

それではまた，次号でお会いしましょう。

TRPG・読者コーナー

誌面のスペースにも限りがありますから，細かいルールにもとづく読者参加ゲームではありません。毎号皆さんのキャラクターが遭遇する状況(シチュエーション)を設定し，それに対する行動を400字詰め原稿用紙1枚程度にまとめてもらおうというものです。もちろん，面白いものは誌上で発表していきます。

種族や職業などの説明はいっさいありません。文章の中で自分のキャラクターの特徴(得意技とか使用している武器や魔法など）をアピールしてくださいね。つまり，うるさいルールはいっさいナシ，何でもアリアリなのです。

最初は勝手がわからいかもしれませんが，掲載された回答を参考に，とにかく挑戦してください。ハガキでも封筒でも，どちらでもOKです。イラストも受け付けますよ。

状況に対するキャラクターとしての純粋な行動だけでも，事件の設定まで想像しても，どちらでもOKですよ。説明調，リプレイ調四コマ漫画などの制限もありません。

設定に対する行動の他，以下の内容を記入してくださいね。

名前：ファンタジーらしい，格好のいい名前を付けてください。あんまり長い名前や，何かのパクリはペケですよ。

性別：男性か女性を記入してください。

年令：12～22才の範囲で決定してください。

種族：以下の中から選択してください。

1. 人間
2. 有角族
3. 有翼族
4. 精霊族（アルフ）
   a. サラマンダー：炎の精霊族です
   b. ノーム：土の精霊族です
   c. シルフ：風の精霊族です
   d. ウィンデーネ：水の精霊族です
5. 妖精族（エルフ）
6. 小妖精族（フェアリー）
7. 獣人族（変身する動物の種類は，自由に決定してください。

職業：以下の中から選んでください。三つまで兼業してもかまいませんよ。

①戦士 ②騎士 ③司祭 ④賢者 ⑤魔術師 ⑥吟遊詩人 ⑦盗賊 ⑧狩人 ⑨武術師

締め切り：12月25日の消印有効です。いつもより少し早いから，注意してね。

今月のシチュエーション

いったい誰に間違われたのか。暗殺者には狙われるし，街の警備隊には追われるし，変なハガキまで追いかけてくる。これが，美しい女性(素敵な男性)なら，歓迎なのに……。

気がつくと荷物に中で何かが動いている。毒グモか！ いや，人の言葉を話すぞ。「助けてくれ」って？ おい，お前はいったいなんだ？

さて，この続きはあなたしだいですよ。

12月号のシチュエーションに対する発表

今月もスペースの関係でお一人だけの紹介となってしまいました。されでは，愛知県の**PN.天空神**さんの回答をどーぞ。

◇

壺に対してのすべての試みは，10分もしないうちにネタが切れてしまった。どうしようかと悩んでいると，副業の吟遊詩人がふと湧いて出たので，突然奇妙な節とともに詩を歌い始めてみた。

「なげかわしい，偉大なるジャック。栖を得ずして壺を得る。魔法の壺と言われても，何も起こらぬ何処に…」

と，突然壺から赤い煙がモクモクとでてきて，やがて熊の頭のようになった。

「本来の呪文とは異なるが，それ以上に強烈な不眠症の呪文であったゆえにでてきてやった。しかし，あまりにもひどいものであったゆえに，願い事のかわりに一つだけ助言をしてやろう。詩人はやめるべきだなあ。あんなのじゃ，争いのネタになるだけだぞ」

ガーン！ 遂に，ズバリと言わせてもらった。ショックを受けたことは確かだが，カップラーメンを食べるよりも早く立ち直り，今度は魔術師になろうと密かに志すのであった。

（ジャック・セルバンテス／人間　騎士兼吟遊詩人　今度は魔術師だ！）

お便り募集中！

このコーナーでは，キャラクターの似顔絵やTRPG全般に関する質問など，皆さんからのお便りを募集しています。

また，ジェノサイドに登場させたいNPCやオリジナル・モンスターなども募集していますので，どしどし応募してくださいね。

そうそう，このコーナーで紹介してほしいTRPGのリクエストも忘れずにね。

このコーナーに関するお手紙は下記の住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 月刊マイコンBASICマガジン編集部「テーブルトークRPGコーナー」係

イラスト・コーナー



PN.AZRAEL（東京都）
シルヴィアのコスチュームがどうなるのかは，GMもわかってないんですよ。



PN.YAKUMO（東京都）
今の話が一段落したら，いろんなTRPGのシステムを紹介するからね。



PN.PN.舞夢（北海道）
なんだかんだ言っても，フィーニアの人気は強いようですね。これからもヨロシク。



PN.伊藤友香（愛知県）
今月のシチュエーションに応募した伊藤さんキャラクター（アーサーとフレア）。



ファンタジー通信
手塚 一郎



福島県須賀川市・ぷっつんカミーユ

今月の詩

泣いてくれる者もなく
骨を拾うものもなく
墓石すらもないならば
死ねる場所すらありはしない

親もなく友もなく
愛してくれる者もなく
故郷すらもないならば
帰る場所すらありはしない

眠る場所すらありはしない
泊まる場所すらありはしない
だから未だに死ねやしない
安住の場所が見つかるまでは

［神奈川県横浜市・天野勇次］

＊

こんにちは，手塚です。

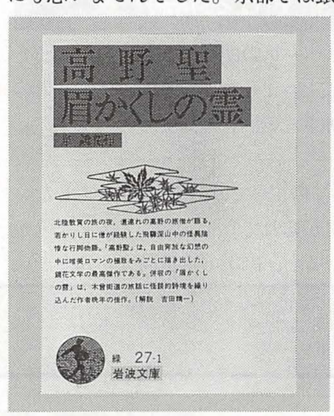
年末進行ということもあり，今月はしめ切りがかなり早まってしまいましたが，それでもたくさんの投稿をいただきました。どうも，ありがとうございます。

“BOOK”のコーナーで日本人の作家を取りあげてほしいとの要望が多かったので，今回はそうしてみました。他にもリクエストなどがありましたらお便りください。

BOOK

10月25日に大阪までUWFというプロレス団体の興業を観戦に行ってきました。

試合はとてもおもしろくて満足だったのですが，その後で困ったことが起こってしまいました。何と，宿を予約するのを忘れていたのです。大阪駅の近くのホテルに電話をかけまくってみたものの，金曜の夜ということもあってか，すべて満室。仕方がないので別の場所に行ってみよう，と行き当たりばったりで京都へ。もともと，各地を旅（？）しながら東京に帰ってくるつもりでいたのですが，はじめての京都をこんな感じで訪れるとは夢にも思いませんでした。京都では銀閣寺などを巡り歩いて，今度は加賀温泉へ。ところが，現地に着いたのが夜遅かったためか当然のことながら宿が取れず，その足で金沢へ――。



「高野聖・眉かくしの霊」
泉　鏡花（いずみ　きょうか）作
岩波文庫　260円（税込み）

金沢を訪れて知ったのは，ここが泉　鏡花の生誕の地だということ。泉　鏡花は日本が誇る幻想文学作家。その作風は，ひと言どころか，どんなに誌面を割いても，ぼくには説明できません。それほど偉大なのです。

おススメは代表作である「高野聖」あたり。鏡花自身も幾度となく使った“魔性の女”を主題とした作品です。総ルビ（すべての漢字にふりがなが振ってある）のため非常に読みやすくなっています。今風のファンタジーに馴れてしまった人は取っつきにくいかもしれませんが，ぜひ挑戦してみてください。



岐阜県可児市・Rion

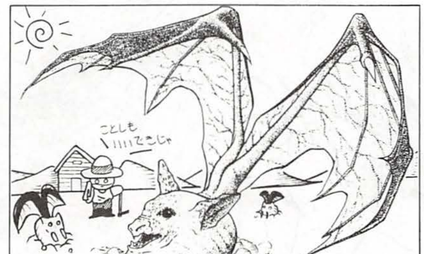
今月のC.Cコーナー

先月の課題は「人参とコウモリの合成」でしたね。しめ切りが早かったせいか，投稿数がいつもに比べて少なかったようですが，それでも届いたのは力作ばかりで，楽しく選考ができました。例によって優秀作品を3点掲載しましょう。テーブルトークRPGなどの中で使ってみるのもおもしろいかもしれません。

さて，年末進行のためにつぎの課題は先月募集したとおり。と，いっても，しめ切りはすでに過ぎているので，これから応募することはできません。来月の「ヒツジと毛虫の合成」に期待していてください。



静岡県磐田郡・楠　健吾



長野県伊那市・インドマン



大阪市・石井タツオ

MUSIC

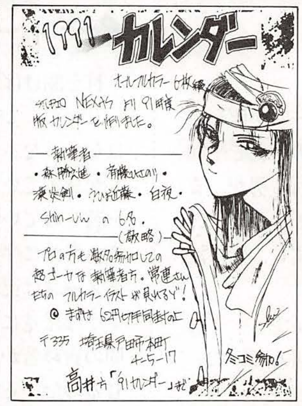
この「MUSIC」のコーナーに，いつもたくさんの投稿ありがとうございます。

今月は，ぼくの好きな音楽について書いてみたいと思います。

ぼくはロックとかが好きなのですが，それ以外も聴いたりするので，その中からファンタジー風のものを選んでみると，アコースティッククラブのアルバムである「フェアリーリング」などが思い当たります。いかにも手作りという感じの音楽で，聴いていると何とも言えない気持ちになります。機会があったら，ぜひ聴いてください。おススメです。

ファンタジー通信伝言板







読者のコーナー

■手塚:まずは「創作作品にリアリティは不可欠なのか」に対して送られてきたお便りから紹介しましょう。

★12月号の中村さんと手塚さんに反論です。私が言いたいのは，リアリティが本当におもしろい作品を生みだす直接的な理由になるのか，ということです。ありがちな矛盾を嫌ううえでの発言と思いますが，それなら「現実的ではない作品」はおもしろくないのでしょうか。私には手塚さんが例に挙げた“必殺技”のでてくる作品が何であるか，多分わかります。そして，それはおそらく私の大好きな作品でしょう。確かに手塚さんの言っていることはまちがっていません。しかし「さらにおもしろくなる可能性」とは何でしょう。

私の好きなゲームに日本テレネットの「サジリ」があります。とにかく矛盾だらけの代物ですが，とてもおもしろかった。これは小説，ゲーム，その他の「作品」と呼ばれるものにおける絶対要素をないがしろにしていないという意味で評価している。何よりもおもしろいからです。矛盾をむしろアクセサリーとして笑い飛ばしてしまう作品を創ることにプロもアマもありません。無論，リアリティ主義が悪いと言っているのではありません。それはそれでおもしろいのですから。

［東京都豊島区・**久保田裕之**］

■手塚:ちょっと誤解があるようなのでフォローさせてもらうと，ぼくも中村くんも「現実的でない作品はおもしろくない」とは言っていません。“現実に即していなければならない”の現実とは，ぼくたちの生きている現実ではなく，作品世界における現実を指しているのですから。それは，久保田くんの好きなゲーム「サジリ」でも例外ではないと思います。ゲームがゲームとして成り立っているという，そのことがゲーム世界での“リアリティ”だと言いたいのです。ゲームとして売られているのにゲームとして遊べないのでは誰だって怒りますよね。また，遊ぶという接しかた以外にも楽しみを見いだす人がいるかもしれませんが，ゲームとして楽しめるに越したことはありません。それが作品における“リアリティ”であり“さらにおもしろくなる可能性”だと思います。どうでしょうか。また，お便りくださいね。

さて，つぎは「最近，流行しているファンタジーについて」のお便りを。

★最近，雑誌などの書評を見る限りでは，ファンタジーの概念（可能性）がますます広がりつつあると思われます。もちろん，これ自体は非常に喜ばしいことなのですが，どうも多くの批評家（あるいは作家）たちは通俗的なファンタジー（最近流行している軽ファンタジー）を否定し，それ以外のファンタジーの概念こそが真のファンタジーである，と言っているように思えてなりません。通俗的なファンタジーは，確かに一面的ではありますが，決してまちがっているわけではないと思うのですが，どうでしょうか。

［千葉県佐倉市・**桜の睡魔**］

■手塚:桜の睡魔くんは，このお便りのほかにも“野生時代”’90年12月号に掲載されていた秋津　透氏の「独断に満ち満ちた僕のファンタジー観」のコピーを送ってくれました。そこで秋津氏は“（前略）こういった通俗的なファンタジーの概念を否定して「真のファンタジーというのは，そんなものではない!」と主張するような，自称ファンタジー・ファンの方が，どうもファンタジーの本質を見失っているような気がする。”と語っています。なるほど，内容はよくわかります。が，そんなことを言っている批評家が本当にいるのでしょうか。ぼくの知っている限りではいないように思えるのですが……。

ぼく自身は，いわゆる“通俗的なファンタジー”を否定するつもりはありません。ただし，全面的に支持するわけでもないのです。理由は簡単。それだけがファンタジーではないと思っているからです。通俗的なファンタジーもいいと思います。しかし，そう言ったことを主張するのは，他のファンタジーにも触れてみてからでも遅くないのではないでしょうか。人間を外見だけで判断するのが失礼なように，ファンタジーも一面だけを見て評価するのは，あまりいいこととは言えないように感じます。ファンタジーが好きならば，いろいろな面を見てみるのもいいのでは？

長々と書いてしまったために，もう誌面が尽きようとしています。最後のお便りは，桜の睡魔くんに宛てられたものです。

★「多くの人が共感できる→売れる→大傑作」ですって？　それは出版者側から見た傑作でしかないはずです。それどころか，マイナー小説を好きな人間に対する侮辱とも受け取れます。第一，売れる売れないというのは，その時代の風潮や流行であって，桜の睡魔さんの言っていることだと，宮澤賢治などの現在では傑作と呼ばれている作品群が，彼らの生きていたころは駄作だったことになってしまいます。時が経つにつれて作品の質が変化するなんていうことはないはずですから。人気などで，その作品の善し悪しを判断するのはやめたほうがいいと思います。

［京都府城陽市・**長瀬一衆**］

■手塚:少し揚げ足を取るような形になってしまいそうですが，長瀬くんの言いたいこともわかります。幻想文学と呼ばれるものはじつは売れない分野で，初版が1,500部なんていう場合もあるそうです。国書刊行会の本って，やっぱり売れないんだろうなあ（悲）。

リレー小説「神の剣」　第十章

●コームの章

それは夢だった。

剣の意志に操られた男——コームが死をまき散らしている。舞台は町外れの平凡で平和な家庭。年の頃は40過ぎと思われる男が，まず命を落とした。つぎは，彼の妻が。そして，最後は何が起こったのかわからずに，ただ泣き叫ぶ子供が剣の露と化した。

「祈れ，神に！ 殺されないことを！」

コームは，何度も何度もそう叫んでいた。

やめて——っ！

リインは悲鳴をあげた。虚ろな響きを持つ自分の悲鳴が急に現実のものと聞こえたことで，彼女は夢の終わりを知った。

あたりは，まだ暗かった。背中が痛い。コームに殴られた頬も痛かった。少女は涙を流す。痛みのためだけではなかった。

そんなリインが涙を拭ったのは，火の爆(は)ぜる音が聞こえてきたからだった。床を見れば，砕かれたランプの徹片が散っている。気を失っていたのは，一瞬だったようだ。だが，このままにしておけば，やがてこの家は跡形もなく燃えてしまうことだろう。燃やそう。何もかも。この家と共に。自分がでていけば，もうここに住む人間はいないのだから。

ふと，リインの悲しげな視線は，盗賊の死体を捜した。家族が殺されてしまったのは，あなただけではないのよ。そう思いながら。

しかし，盗賊の死体は見つからなかった。不安がリインの心を揺らす。コームが持ち去ったのだろうか。いや，理由がない。ならば，あの盗賊は死ななかったのか。まさか……。

考えるのはあとにしよう。少女は外にでた。コームの未来を変えるために——そう，自分はだからこそ“導く者”なのだ。

行く先は決まっていた。コームの殺戮の前に見ていた夢——泉の近くの村に住んでいる少女を訪ねることからはじめてみるつもりだ。

星空の下，リインは急ぎ足で進む。だが，そんな彼女も，そっとあとをつけてくるゾードの影には気づかなかった。

＊

今回のメインは宮城県仙台市・**MAGENくん**の作品から。他の作品と融合するために，かなり変更させてもらいましたが。リインがコームの予知夢を見るとか，ゾードが生き返ったりするなどは，東京都大田区の**山田和人**，愛知郡の**見てるかクヨシくん**，神奈川県横浜市・**みーあくん**他。リインが“導く者”である理由は愛媛県松山市の**D.HAMAくん**。ディーンの章の少女登場は**匿名匿住所くん**。

●ディーンの章

目を開けば，そこはやはり闇。

しかし，これまでのような非現実的な闇ではなかった。その証拠に，暗いながらもあたりが見えている。そして，これまでディーンを苦しめていた肉体的な苦痛も影を潜めている。静かに半身を起こした。動きながらも，ディーンは己れの身体が自分のものではないような錯覚に陥った。気のせいだろう。長時間の責め苦から急に解放されたためにそう感じるのだ。そう自分に言い聞かせる。しかし……。立ちあがり，ふと覗きこんだ泉に映っていたのは，美しい女性の姿。復讐に燃えるディーンが，思わずそれを忘れてしまうほどの美しき女性——その貌が恐怖に歪む。

女の声が悲鳴をあげた。声すらも女性のものであることに彼は，さらに恐怖を覚える。

突然，あたりに男の声が響いた。

「どうだ，その身体は？」闇色の肌をした男だった。声に嘲るような調子があった。

ディーンは無言だった。答えたくなかった。女に惚れることなどないと思っていた自分が，今の己れの姿に心を奪われてしまったなどと誰が答えられようものか。しかし，それでもこの闇の肌をした男はディーンの気持ちを察したのだろう。声の調子で，それとわかる。

「その身体ならば，奴から剣を奪うのも，そうむずかしいことではあるまい」

聞いて，美しき女の姿をした戦士は泉から貌をあげた。「俺の身体は……どうした？」

「そこに転がっておるだろう」声が答えた。

見れば，泉からそれほど離れていない地面に，もはや原型をとどめていない肉の塊が放置されていた。「元には戻れないのか？」

「できないことはないだろうが……時間がかかるぞ。膨大な時間が，な」

「構わない。治してくれ」

「承知した。さあ，復讐の旅に立つがいい。その旅が終わるまでには治せるであろう」

ディーンが自分の左足の黒いことに気づいたのは，ちょうどそのときだった。

＊

今回のメインはとくにありません。多くの作品がそれぞれちがった方向性を持っていたので，それをひとつのストーリーにまとめることができなかったのです。ディーンが女性になったことで復讐が楽になるかもしれないというのは愛媛県南宇和郡・**エルフくん**。その身体が気にいるだろう，は宮城県仙台市・**MAGENくん**。最後の部分は埼玉県草加市・**チェリー川村くん**。

★コメント

さて，コメントです。

まずはコームから。リインは家を捨ててコームを追うこととなりましたが，それを盗賊のゾードがあとをつけています。どうやら，彼は“神の剣”を諦めるつもりがないようです。また，リインが向かっている場所も問題となります。そう，“ディーンの章”でディーンに復讐していた少女（名前も考えなきゃ！）のところへ行くのですから……。このまま進むと“ディーンの章”にリインが登場したり，あるいはわかれていたふたつの章がはじめの頃のようにひとつになったりしそうな感じがします。これからの展開はいろいろと考えられそうですが，自由度が高いだけに一度にたくさんの人の作品を採用するのがむずかしくなりそうな気がしますが……。

続いてディーン。無事（？）に新しい身体を手に入れたディーンですが，まだまだ波乱に富んだ展開が期待できそうな感じです。まず最初にするであろうことは，少女への復讐でしょう。あれだけのこと（笑）をされたのですからねえ。そのあたりでリインとの絡みもでてくることになるでしょう。それがすんだら，いよいよ待望のコームとの対決。と，こう書くと簡単ですが，きっとそうはいかないんだろうなあ。

さて，来月はリレー小説は1回だけお休みして，予告どおりに「神の剣スペシャル」をお送りする予定です。これまでのあらすじはもちろんのこと，イラストや感想，お便りなどを紹介していくことになるでしょう。

次回（第十一章）の原稿は来月号で募集します。掲載されたあらすじなどをよく読んでから書けば矛盾のない作品に仕上げることができると思います。それでは，来月号をお楽しみに！ 寒いので体に気をつけてね。



東京都港区・T.N.ルナナン

マイ・キャラクター

★名前　ネイラドル
性別　女性　　　称号　風司
黒髪と白き瞳を持つ17才。
森の近くで，そこにひとりで住んでいた老人に拾われ，育てられた。彼女は，老人が死んだあとも森で暮らしていたが，14才のときに放浪騎士ダ＝リルに出会い，隣国ロマードに行くことになった。ネイラドルは生まれたときから両目が見えなかったために，まともに働くことができなかったが，すぐに風の精霊使いボ＝レンに見いだされて，精霊使いとしての修行を受けることになった。そして，2年後には風司の称号を授かったのだった。このとき，彼女は予言者リ＝ドルからひとつの予言を受けていた。「もしも，お前が旅にでるつもりならば，ふたつの光を見いだすことになるであろう」と。

［埼玉県秩父市・落合省治］

★名前　タルク
年令　16才　　　性別　男性
“力”の具現である雷鳥の羽根を頭に差す。自らの求めるものが“神”の失せし地になきことを知り，日出ずる国へと向かう。その地にて三刀のひとつ，猛き“神”の剣を得ることになる。その三刀がそろいしときに偉大なるアーズが鳴動し，審判のときがきたるという。

［大分県竹田市・レイン・ラウ］



埼玉県岩槻市・KTY

お便り待ってます

ここを書き終われば，1月号分の仕事は終わりなのですが，年末進行のためにすぐに2月号に取り掛からなければならないので大変!
この苦境を乗り切るための唯一の心の支えとなっているのが，12月1日に長野で行なわれるUWFの試合。こいつに行くことだけが楽しみなのです。もちろん，試合観戦だけではなく，その後は各地を何日か放浪することになるでしょう(笑)。これまでに仕事が終わっていればいいのですが……(心配)。
あ，スーパーファミコン も発売されたし，こりゃあ仕事になりそうにもないぞ!

宛先:〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「ファンタジー通信」それぞれの係

※「今月のC.Cコーナー」と「リレー小説」以外はとくにしめ切りはありません。「読者のコーナー」への投稿が少ないので，こちらもよろしく。では，また来月!

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

これを書いているのは11月19日の早朝。やっぱり徹夜だった。眠いよお。で，コミケのお話。今回も行くつもりです。集合場所はFゾーンのどこか(ゴメン，まだ未定だ)。おそらくたくさんの人が集まっているところです。ベーマガの人ですか，と話かけてみてね。



広島県安芸郡・高宮 翔
■手塚:メリークリスマスって感じで載せてしまいました。プレゼントください



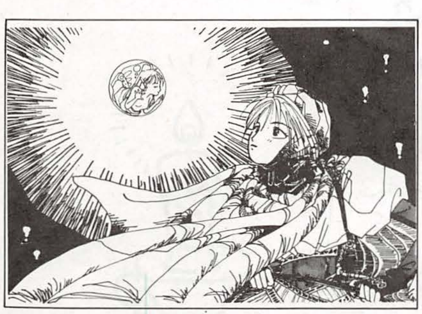
青森県陸奥市・パル・K
■手塚:こういったコマ割りもおもしろいですね。いろいろと工夫してみましょう



広島県安芸郡・インギーまこぷ
■手塚:いつになく気合いの入ったイラストです。やっぱり才能あるねえ，キミは



山口県玖珂郡・嶺上開花
■手塚:薄墨はきれいにでないので多用は避けてください。お願いします



茨城県土浦市・中村南子
■手塚:少し粗い感じもしますが，魅力的なタッチです。まだうまくなれるぞ!



大阪府堺市・ありす
■手塚:お久しぶりのありすちゃん。天使を描いてくれました。ありがとうね



神奈川県秦野市・雪鷹
■手塚:テストのできはどうでしたか? もう少しじっくりと描くといいかも



神奈川県鎌倉市・玉諸あたる
■手塚:線がとてもきれいですね。どんどん上達するので見るのが楽しみだよ

WOLF GAMERS

ウルフ・チーム 〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1　ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

あるアルバイターの手記 〜メル編〜

冬になりました。肌寒くなり、次第に着る服の量も多くなってきました。やがて雪も降るでしょう。そうすると、もうマッチ売りの少女の似合うクリスマスがやってきます。風邪に気を付けて、楽しいクリスマスを過ごしたいと思っています。

今回はそんな冬にふさわしい、ある感動的なお話しをしたいと思います。

それはあるゲーム会社の、あるアルバイターのお話し。彼は毎日、毎日、紙に向かってひたすらマップのデザインをしていました。それは、彼が最初に描いていたマップは、画面構成とか、容量というとても難しい問題の為に“書き直し”になってしまったからです。彼はぐらふぃっくの皆さんはもっと苦しいんだと心に言い聞かせて、再度、マップの書き直しを始めたのです。

そして数日後、彼がディスプレイで見た物は、ゲーム画面となった自分のマップでした。それは、彼にとって森○博子か鮎川ま○かが目の前に現れた程うれしい出来事だったにちがいありません。彼の瞳は潤んでいました。うれしそうに・・・。

でも、その彼の行く先にはまだまだ沢山の苦難が待っているのです。(つづく・・・?)

★この物語は事実を誇張表現して構成されています。

(美京　楓)

SLGの修羅道 Vol.1
ZOC(ZONE OF CONTROL)について

前回で終了した「RPGを救え!」に代るこのコーナーでは、SLGで使われる主な用語について簡単に解説していきたいと思います。そういうわけで第一回の今回は、ZOCについてです。

ZOC(ZONE OF CONTROL)を日本語に直すと、支配地域・制圧地域などという言葉に訳され、近代以降の戦いを題材にした作戦級(1ヘクス1〜50kmぐらいの)SLGには必ずと言っていいほどZOCの概念が導入されています。ZOCが及ぼす影響としては大抵のSLGにおいて、

1. あるユニットの隣のヘクスに入った敵ユニットはそこで移動を中止しなければならない。
2. 基本的に自軍ユニットのZOCにいる敵にのみ攻撃が可能。
3. 敵ユニットのZOCに退却できない。

などがあげられます。

1番についてはある軍隊が自軍に隣接した敵の機動をみすみす見逃すわけはないといった理由からであり、2番については自軍の直接攻撃可能範囲が距離的に隣接ヘクスまでという理由からであり、3番については敵がいる撤退ヘクスへ向かっての退却(潰走)はありえないという理由からです。

次回は(もし次回があれば)“装甲効果(ARMOR EFFECT)”の予定です。　(おわ)

浜さんのみんなと遊ぼう!!

浜だ!今月のテーマは「クリスマス」だ。相かわらず、アークスキャラが多かったがオリジナルキャラでもどんどん載せるぞ。

それじゃみんな、91年も自由に楽しくイラストを描いてくれよな。　(浜)



▲京都府 あぶるとんさん



▲愛知県 PcmkIIさん





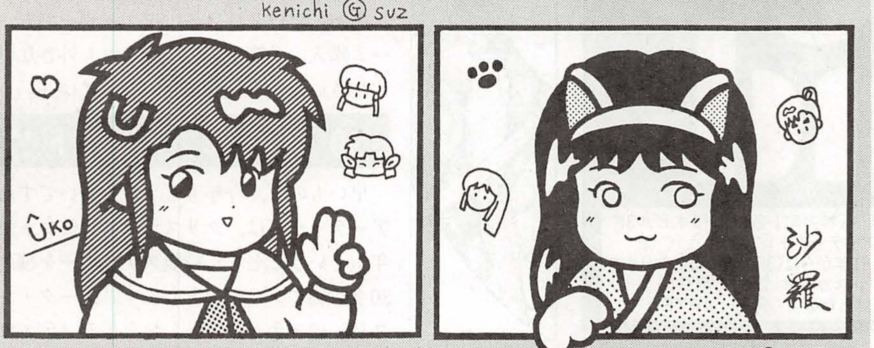
▲群馬県 久美江さん





Game Creative Staff WOLF TEAM

●Merry X'mas 記念●
あ～くしゅキャラ紹介



聖バリス学園のおてんば娘U子　星占いと動物が大好き沙羅

茉衣(まい)ちゃんの絵日記より抜粋

12月2日(日曜日)はれ

きょうは、おともだちのたっちゃんといっしょに『かさい』のすいぞっかんにいったの。まぐろが、いっとうすごかった。

あまりのすごさにまぐろになまえをつけちゃったりしたの。ぱんだいるかをさがしてたらたっちゃんが「それは、さんしゃいんのすいぞっかんだよ」ってなまいきなことをいうので、まぐろといっしょにおよがせてあげたの。たっちゃんうれしそうだった。でも、かえりは、まいちゃんひとりぼっち。でも、ちゃんとかえれたよ。それから、たっちゃんをみてません。おしまい・・・。

(かやの)







▲和歌山県 酒井くれはさん



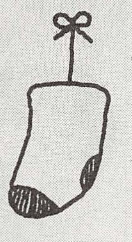
▲神奈川県 美奈子さん



▲兵庫県 アークス3やあ～くしゅ2がでてほしいさん



▲宮城県 いずみんさん



あ～くしゅ 超美形ルアンカーン
ヒーロー見参！　(Ⓖ)



乙女のつれづれ

クリスマスにはまだ少しはやいけど、ウルフでは今年クリスマスツリーを買うんですよ。いつでもお祭り騒ぎのウルフだもん派手なデコレーションをしちゃうよ。斬とかARCUSのDISKをつるすのもいいかもしれないね。それにしてもYAKSAにはじまってSPAN OF DREAMまでなんと16タイトル。そんなにつるしたら枝が折れちゃうね。

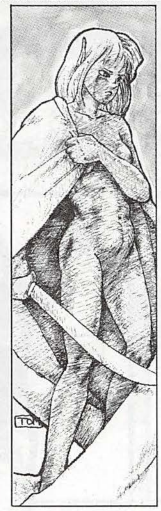
来年もみんなによろこんでもらえるようにスタッフ一同頑張ります。良いお年をお迎えください。

(OGA)

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

〒177 東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
アーテックCorp.「アーテックトレンド」○○○係
TEL 03(904)0440 91年からは(3904)0440になります
熱烈執筆・編集：ヴァスカ橋本 連載：第31回
タイトルカット：玉緒あたる　発行：ARTEC



とお！　今月はおかげさまでドバーンと投稿が増えたぜ！（掲載率は今月分と先月分の総計から割り出してるんだよ）

担当は，燃えて燃えてヴァスカ橋本だ！

では，いきなり対談。

ヴァスカ橋本：今日はスーパーファミコン発売日でしたねぇ。どうでした？

トーマス野口：いやあ，買えませんでした。

ヴ：そりゃ残念。売ってなかったとは。

ト：でも買えなかったら，どうでもよくなっちゃった。ハハハハ……!!

ヴ：そんなもんですかねぇ？

ト：だけど，この話題全然タイムリーじゃないんだけど……。

ヴ：では，SFC版ガデュリンよろしく！

キングブリーダー登場！

一見中華風の（実は中国そのもの，ではなかったんです）ちょっと変わった3D-RPGです。モンスターをペットとして飼い，それらと共にダンジョンを探索するゲームです。詳しくは先月号の記事を読んでくださいな。渋くて，変な感じのRPGですよ。

機種は，**PC-8801SR以降（VA対応）**。グラフィックはアナログばかりなんで，アナログディスプレイが必要です。

発売は**SOFBOX**（書店ルート）で行います。なんとSOFBOX初の新作ゲームなんですねぇ。もちろん，SOFBOXだから価格は安いですよ。5000円ポッキリ！（予価）。

冬の夜長にピッタシののんびりRPGです。

遅れているゲームたち

本当にすみません！ **ダーク・レイスII，バルバトゥスの魔女98版**は，共に遅れてしまって，今月発売となっています。

ああ，だけどだけど，98ユーザーの方，ゲーム購入の予算からはくれぐれも外さないでくださいね……見捨てないでぇ！（超弱気）。

'90 年忘れプレゼント!!

早いもので，今年ももうおしまいですね。アーテックでは，クリスマスプレゼント兼お年玉ということで，特製ステッカーを抽選で30名の方にプレゼントします。「ダーク・レイスII」のステッカーと，おなじみ「ディガンの魔石ステッカー」（2種類）の3枚組です。応募者が少ないときは全員当選ですよ！

宛先は**アーテック「'90年忘れプレゼント・くれなきゃ自殺します（おいおい）」係**まで。〆切りは12月31日。ふるって，ご応募くださいね！（発表は発送をもってにします）。

長かったなあ……

何がかって？　アートレですよ。「トレンドスペース・Byアーテック」として始まった，このアーテックトレンド。皆さんの熱い投稿をたくさん頂戴して，本当に楽しくやってこれました……突然ですが，来月号でアーテックトレンドは最終回となります。いろいろありましたが，あと1ケ月，楽しくおつき合いくださいね！　最後の投稿待ってます。

では，また来月!!（投稿の〆切りは12日！）

ラス前!!★力を込めてズドズドゴ〜ン!!★ちょーちょーイラスト!!　　掲載率：18／133



千葉県船橋市：砂蘭らっぷす
サランラップ……ま，いいか。かわいくてグーな絵だね！



交野市：NAE
いやあ，艶っぽいなあ。肌の色も結構いい！なんか神秘的で素敵な女性だね。



兵庫県尼崎市：起爆Z-ZONE
ほがらかな世界をかもし出している，かわいいイラストだね！



徳島県：やういち
顔がいいな，こやつは。ますぢんくんが引退するってぇ？それは寂しいねぇ。



←岐阜市：NEOPA
いろんなものが組み合わさってる、なんだかさわやかなイラストだね。



←富山市：空即Z色
うわあ！強烈だなあ。手書きの版画かあ…。なんか圧倒されたもんで採用！



島根県：LINDA
たくさんの投稿ありがとう！　この横たわっている女の子は何者かな？



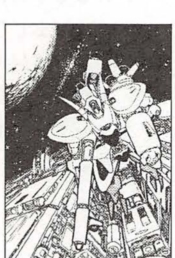
東京都世田谷区：竜嬢
ほんと久しぶりだね，竜嬢さん。いかにもって絵がいいね～(?)



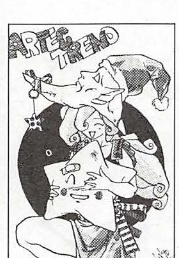
大阪市：石井たつお
ひぃ～悲惨だなぁ。ぶん殴られている奴は自画像だそうで。かわいそ！



←静岡県：唯鬼
初投稿ですか。こういう透き通った魔法は好きだな。あと1ケ月くれぐれもよろしく！



←島根県松江市：奥迫　誠
細かく描きこんであるね～。君のをボツにすると呪われそうだなぁ。



←千葉県浦安市：ZUKA
月と星の服装の、かわいい女の子！一発で気にいっちゃったよ！

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45−5777

毎日，おさむぅございます。

毎年同じことを書いてると思いますが……うわぁっという間に1990年もおしまいでございます。いけねっ！今月は新年号ですよね。今年も皆様のご期待にそえるようあらゆるジャンルの開発に励みたいと思っておりますのでSPSをよろしくお願いします。

では，今月も新情報ぶちまけたるでぇ。

ヘイ！お待ち「ワールドスタジアム」ですが，このまま順調にいけば12月14日発売……ノハズダヨーン

88年度版の移植なもんでドーム球場がなくてドームすみません…キャーつまんねぇ…んなこたぁどぉでもいいのよ，ドームがなくても後楽園，甲子園，メジャーとそろっておりますよん。だはは……。

ところで，ちまたの噂じゃ選手エディットができないって？とんでもございません，もちろんできるって，噂を信じちゃいけないょ〜。とにかく買わなきゃ損ですよ旦那。選手名からその選手の各パラメータ関係を自由に変えられるんだよなこれが。あーもうだめ，も一教えない，えっ？またぁもったいぶってってぇ？

じゃぁ極め付けのおまけをもう一つ，まだ企画中だけど…この業界（野球の業界じゃなくてょ）でおなじみのメンバーがエディット例としてつくかもしんないのョ。まぁ，この正月はこれで決まりだぁね！買った人だけ楽しみ倍増まちがいなし。ワールドスタジアムは価格8,800円。最寄りの販売店でお買い求めください。ここいらじゃ見当たらねぇって人は通信販売もやってるから現金書留で送るべし。詳しくはSPSの広告を見てちょんまげ。

SHARP／SPS X68000最新作は？ TAITOアーケード版「中華大仙」なのだ

やぁだぁ，かわいい「お猿さん」ねぇ……えっ？猿じゃない？悟空でもない，いったい何者じゃと資料をのぞけば仙人志望の人？いや，やっぱありゃ猿にちかいよなぁ。それより背景の絵にはご注目！うすらぼけぇっとした墨色のところなんてちょっと感動するくらい奇麗なのよ。

敵はなんと中国四千年の歴史を誇る？ラーメン餃子，それに麻雀パイとか豚の首とまぁいろいろ飛んでくる妙なゲームでもあったりするのよねぇ。ボスなんかは笑っちゃうようなキャラだし見てるだけでもかなり面白い。法術を身につけ試練を越えて仙人の最上位の「大仙」をめざして頑張って欲しいな。

お〜っと大五郎のおでましだぁい……一言いわせてもらえばこのゲーム結構むずいんだよね〜〜〜〜っと。なかなか先の面にいけずに苦労してるんだよなぁ，(えっ!?へたなだけだろって。へっへっへっ実はそうなんですけど，まじで難易度を一番最低にしてもなかなかクリアするのが大変!!)

「中華大仙」発売はSHARPからです。しばしお待ちください。

SPS-NET情報局

はいはい，今月もまた情報局のコーナーが回ってきました。

今月は目立った情報がないんですよねこれが……「……」ばかり書いて文字数をふやしているんですけど？？？

しいていえば，デモのボードに「ワールドスタジアム」のデモがアップされたんですけど，この号が発売されるころは製品が発売されてしまうので話題にならないし……っと。

あとは，「CG」のボートと「PCライブラリ」のボードが２分割されて全体的にボードが二つ増えたことかな。

いやっまてよ!!

そうそう，SPSで今とんでもないことを考えているんです。詳しくはまだ発表できませんが「HOSTPRO68K9」を使用してまだ回線が足りず回線を増やしたいと嘆いてる局長さんにとっては朗報になるとこと請け合いです。

来月号にはこの企画も具体化されますのである程度発表できるのではないかと思います。楽しみに待っていて下さいね。

とっ，こんなところで今月は締めくくりたいと思います。来月号でまたお会いしましょう。

SPS0009 大五郎
&
そいじゃまたねっ!! あっちょん

★お葉書きあ〜りがぁとなぁい★のコーナー

ぐすん，あたしゃ寂しいよ〜今月は思ったほど来なかったなぁ。だけど今回は以前にいただいてるたくさんの葉書きの中からご紹介しまぁす。



★サンドラが……サンドラが……。ホント…文珍に似てますね。
島根県松江市・奥迫　誠



★ものおもいにふける……私と同じだー!!初投稿ありがとない。
大阪府堺市・天照ぐらら



★みんな後ろでピースしてるのがよかった。受験生！がんばって！
茨城県日立市・Tip Tap



★ん〜。仲むつまじく……２ショット！
島根県簸川郡・昼行灯



★そんなぁ……。実はMSX2版「棋太平」があるのさっ。ふっふっふっ。
大阪府寝屋川市・YOUSHICE



★ハイ。あたしからもさんざんお願いしてるんですけどね〜!?
福島県いわき市・千の病を持つ男



★キャ〜勇ましい〜男。"フレディ"の手袋してるのかと思ったけど？
兵庫県尼崎市・超爆Z-ZONE



★なかなか雰囲気でてると思うけどなぁー。これからもよろしくねっ！
奈良県天理市・Ge²太郎



★オリジナル・ソフトねー。へっへっへっ。あたしに言われても……。
大阪市・お洒落なM２ユーザー



★小柄なカイちゃんですねっ。これからもよろしく。
石川県金沢市・ケルベロスIII世

エニックス通信

発売元:㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒169
東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F

ライヒスリッタ　来春発売!

このゲームは冒険をして部下となる優秀なキャラクターを捜し，多種多彩なアイテムを見つけてそれを有効に使い，仲間を集め，この地の覇者となることを目的とするゲームです。

プレイヤーは7か国ある国のひとつを治める若き国王となり未開地を領有し，隣国と交渉しながら，巨大な魔物を倒すため全国統合をめざす事になります。

各国はそれぞれ，山地の国は土地がらゆえに好戦的であったり，多くの国に囲まれている国は友好的外交をするなどの，特徴を持っています。

また，登場する武将もその固有の性格を持ち，生い立ちや人間関係を持っています。

その国，その人なりを，熟知していれば会見する際には交渉を有利に進められるでしょう。そのためにも各町，城に探索に向かい，情報を収集するも必要です。交渉をうまく進めれば，戦わずして同志とすることができるのです。

もちろん，未開地に潜むモンスターや，交渉決裂のうえ他国と戦闘することもありますが，その勝敗を決するのは，兵力はもちろんですが，それを指揮する武将の力量と隊形によるところが大きいので，多くの武将を集めることも目的の達成の近道になります。

はたして主人公は全国を統合し，巨大な魔物を見事打ち倒すことができるでしょうか。

＊　＊　＊

基本的にはシミュレーションゲームの形態を取りつつも，ゲーム中に登場する人々に話しかけ，新たな話題や謎を解決して仲間を増やし，多人数が入り乱れての戦闘を経験しながら主人公を成長させ巨大な魔物に打ち勝つという剣と魔法の世界の物語を素材にした新感覚のゲームです。

●特徴

- ●マウス（キーボード対応）によるプルダウンメニュー方式を採用。
- ●全画面スクロールに地平線が変化する地平線スクロールを合体。
- ●一度訪れた場所に，瞬時に移動することができるマップ移動機能。
- ●他国の武将と話をし，勧誘することのできる会見モード。
- ●戦闘に陣系や魔法の使用を選択できる戦術指示機能。
- ●敵舞台の位置等が地図上にて理解でき味方の部隊を移動することができる思考型戦略システム。

■機　種　ＰＣ98ＶＭ／ＵＶ21シリーズ以降。２ドライブ専用エプソン機種動作可

■メディア　5インチ・3.5インチ 2HD 3枚組

■発売価格　定価8,000円（税別）

編集後記

今年もあと1か月弱で終ろうとしています。今年もエニックスソフトを応援していただきありがとうございました。来年もどうぞよろしくお願いします。

〈ポコ〉

お手紙ください

エニックス通信では，みなさんのイラスト，御意見など楽しいおハガキを募集中です。応募は，ぜひともハガキでお願いいたします。イラストは，カラーだときれいにでませんので，白黒で濃度のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート。4コママンガなども受け付けております。

時節にあったもの，新作ソフトのイラストは，掲載される可能性大ですよ。

エニックス通信は，みなさまが作るページです。ボツを恐れずビシビシ送ってくださいね。

エニックス展



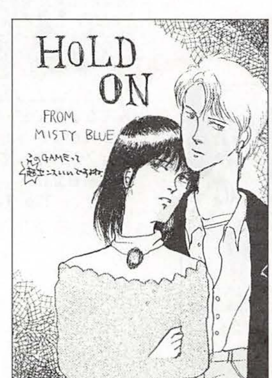
佐賀県　薬隠



山形県　のし梅



尾道市　CAROL



宮崎県　Joe's



福島県　MARIM

KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

90年師走記念
増ページ特大企画!!

KNS緊急写真特集

その1 恋は水色さくら色

うちの早坂（23・広報担当）が髪を切りましたので，ここにマイコンベーシックマガジン読者のみなさま，及び業界関係各位に謹んでご報告申し上げます。30センチくらいバッサリです。髪を切った理由について当の早坂女史は「教せーない」と固く口を閉ざしておりますが，女の命と言われる髪を切り落とすということは「ゼッタイ何かある」との見方が一般的で，社内外への波紋は必至と見られています。

ただ早坂の性格からして「うっとおしかったから」という色気もそっけもない原因も考えられ，消息筋では「あなどれない事件である」との見方がいっそう強まっております。親友Sさん（本名：砂井幸代）の証言によると「パソコン雑誌広告の宮沢りえみたくなりたかったのではないか」とのことですが，これも確定的ではありません。りえちゃんはこんなスズメみたいじゃねえぜ，バーニすんなよな早坂。この他「中東危機を憂いての所業である」「貧乏で髪の毛をカツラ屋に売った」「ハゲたらしい」等無責任な憶測が飛び交っていますが，どれもウラは取れておらず，今後の彼女の去就が注目されます。

このような騒ぎになったことについて本人は「世間をお騒がせして大変申し訳ないが，好きでやったこと。別にいーじゃん」といたって元気，昼食のカツドンもペロリと平らげる食欲で担当係官を驚かせる始末。のんきなものです。しかし，KNSが独自に調べた情報によると「早坂が髪を切って家へ帰ると，母が驚いて涙ぐんだ」との証言もあり，事態はより混迷の度合を深めています。

KNS東京　パラピン原田



▲スズメと見まごうばかりの早坂近影。果して彼女の断髪にはどんな謎が!?

その2 アーケードの神々 五反田出張所

遠く神代の昔から年に一度，11月は諸国のアーケードの神々がこの五反田へ集ってしまわれるため「神無月（かんなづき）」と呼ばれ，逆に五反田では「神在月（かみありづき）」と言われていることは御承知のことでございますね。みなさま，ごきげんいかがワンツースリー，・アーケードの神々に身も心もお仕えする尼僧，阿部でございます。私がアーケードの神々の御意志をみなさまにお伝えし続けてはや二十と六年。その間にも東京オリンピックや大阪万博，大化の改新やビッグバンなど世俗では様々な出来事がございました。今年も無事神無月を終え，神々も走り回る師走となり，我が奥武蔵，吉祥寺の佗び住いも初冬の佇まいをみせております。

さて今月の神様でございます。12月は「パンクショット」。キックやパンチ，ブレンバスターありのバスケットゲームでございます。身の丈より高く備えたワッカに腕のみを用い球を通過させるのがバスケットボールのルール。そのシンプルなバスケに爽快な腕力勝負の要素を組入れたのが「パンクショット」と申せましょう。簡単過激こそ聖なるフェスティバルの本質でございます。この「パンクショット」ハレもケもなくひたすら働き続けるコンテンポラリージャパニーズの皆々様，なんとかドリンクより「パンクショット」いちどお試し下さい。

「ひとつのゲームにはひとりの神がおじゃる」では，また。グッドバイ。

アーケードの巫　阿部千絵



▲阿部千絵様のお笑いになられたご尊顔。神に仕える者だけが持つ威厳が漂う

その3 リーク 砂井の秘密の花園

こんにちは。砂井です。知ってると思うけど「サゴイ」です，読み方。今まで「サゴイサチヨ」と正確に読んでくれた人はいません。だいたい「スナイさん」と言われます。シクシク。下の名前だったら親を恨めますが，名字なので誰にも怒れません。ウチの犬のラッキーも「砂井ラッキー」です。「スゴイラッキー」みたいでいいですけどね。ウフフフ。そこで全国の皆様，私と同じ名字の人や変な名前でお困りの人がいたら教えて下さい。名前のせいでカワイソウな目にあった人も教えて下さい。ちなみに私のお父さんは砂井松得（サゴイショウエ）母は絹枝（キヌエ）といいます。「スナイマットク」と呼ばれたに違いありません。

では，ドバドバお便りお待ちしております。さよーなら。

【あて先】〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱ 広報宣伝室 変な名前係



▲砂井幸代さん。変な名前にもくじけない。ポジ整理に命をかけるの図

ATARI PORTABLE MONOCHROME ENTERTAINMENT STAGE

りんくす倶楽部 Vol.2

〒140 東京都品川区南品川2－3－6
第7小池ビル6階　アタリジャパン
執筆・編集：萩の月　斉藤
HOKKY 長橋
イラスト：FAL L1 A1

めっきりと寒くなってきましたね～。この時期になるとコタツが恋しくなってきますね。でも私の部屋は，現在足の踏み場もないほどに荒廃しているので，コタツを広げる場所もないんですよねぇ～。いやぁ～まいった，まいった。さっ，寒すぎる…。

（風邪ぎみの萩の月）

お・げ・ん・き・？

はーい！一ヵ月ぶりでないの，元気してましたか？“萩の月斎藤”みたいに風邪なんてひいてないだろうね？いまだかって“Hokky・長橋”は，みんなが風邪ひいているときはひかない！そんでみんなが元気になった頃，風邪になるだよ。こりゃまたまったくどーいうわけだ。世の中何か間違えだらけだ。あーこりゃシャクだった。

（クレージーキャッツ大好きHokky・長橋）

それでね……

それでね，そろそろね，毎年恒例の年末ってやつが来る頃なのよね。私くらいの年になっても，やっぱりたのしみな，X'masとお正月があるのよね。もう，今からウキウキ，ワクワクしちやって，スキー旅行の計画立てちゃったり，何を買ってもらおうかとか，これからあるかもしれない収入を見込しての皮算用が始まってる頃だよね。きっとね，旅館なんかに行くとね，夜はなんか暇を持て余しちゃうのよね。いつも，そうなるとテレビ見ようかなとかね，でもお金がもったいないから100円の代わりにストローで電源入れたりね（おいおい），温泉でも入ろうとかね，でもただ入るんじゃ面白くないから，まず女湯を覗いてからにしようとかね（こらこら），運が良ければ旅館にもゲームコーナーがあったりするからね，日頃から鍛えている腕を披露してやろうとかね，でも古いゲームしかない上にレバーやボタンが腐敗してたりしてね，頭に来るからテーブルゲームに椅子をぶつけて割って遊んだりね(もういーって)。こんな健康的なおふざけもいいけどね，やっぱり賢い君は自分でゲームを持って行くよね(結構強引)。私なんかボードゲーム，カードゲーム，パズル，将棋，オセロ，チェス，花札，麻雀パイとか何でも持ってっちゃうけどね。でも必ずLYNXは持ってっちゃうんだよね。ちょっと前までは4人つなげてカルフォルニア・ゲームズ!!これだよね，やっぱり。みんなで邪魔し合いながら点数を競うんだけど，おもしろいよお。でも今はね，ゼノホーブなわけね。誰か1人が鬼になって追いかけっこするんだよね。鬼の役の人は妙な動きさえしなければ，敵と見分けがつかないから，いったい誰が鬼なのか見た目にはわかんないんだよね。でもね，そこは人の心理ってやつでね，誰か見つけると，つい嬉しくなっちゃって妙な動きしちゃうんだよね。今はこれにはまってるのよね。つなぐと面白いわ，LYNXは。地方の方にも何とかしてこの面白さを伝えたひっ！私らも頑張るから，もうちょっと待っててね。約束だよ。

（萩の月・斎藤）

新作ソフト紹介だだだっ！

あれ？“萩の月・斎藤”がLYNXを4台持ってどっかに行ってしまった。マルチプレー出張サービスに出かけたかな？しょうがない，わたくし“Hokky・長橋”が，ソフトの紹介と参ります。

さて，今回紹介するソフトは，「シャ○○○」じゃなくて「○ィ○○ィ○ー○ー」でもなくて…，あったあった，さてカードをLYNXに入れて，電源ON!!

「ランページ」

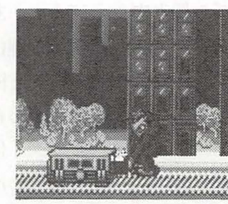
おーー！，新しいソフトが出るたびに，オープニングが良くなっているな。さて始めるか，AボタンPUSH，ウォー!!画面のむこう側からパンチが……。このゲームは4匹（ゴリラ，ゴジラ，おおネズミ，おおかみ？）から選ぶことができるのだ，やっぱりここはキングコング気分でゴリラを選んでしまう。さてゲームスタート，バルーンにぶら下がっての登場，地面に降りたとたんにビルの中から銃で攻撃され，ヘリコプターは飛んできてバ・バ・バと機関銃は撃ってくるし，地面にいるといいことないぞーってことで，とにかくビルに登ってみた。ヒヤー！パンチでビルが壊れる壊れる，キモチィー。

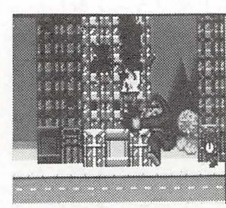
そう。このゲームの目的は，その面にあるビルを全部壊すと1面クリアというとんでもないゲームである。

もうキングコングの気分，ウォーとか叫びながらビルを壊していると，中から人の顔を出すものだから，こいつもつぶしてやれと思いパンチ……エッ？このゴリラ，つぶさないで，食べてしもうた！その上，自分のライフが増えた……人間を栄養源にするなんてこのゲーム，オモシローーイ。それからの私は，ビルを壊すことは，すっかり忘れて人食いに徹してしまった。人以外にも，いろいろなアイテムが出てくる，出てくる，例えばテレビ，電源が消えているときに食べると点数になるのに，なんと！電源のついているテレビを食べてしまうとライフが減ってしまう。このようにアイテムにも食べていいものと，いけないものがあるので，気をつけなければならない。まだある，オフロ！このアイテムは食べてはいけない！でも少し待っているとオフロに人が入ってくる。そいつを食べるとライフが増える。トイレも同じ，少し待っているとトイレに人が入ってくる。そいつも食べてしまう。アイテム一つ取るにも，こんなに細かい所に凝っているランページが，私は好きだ！その上，4人までのマルチプレーができるとなれば，殴り合いの食い合いの毎日に，なってしまうことはまちがいない。

（でもゲームてきにもうひとひねり欲しいと思う，Hokky・長橋）





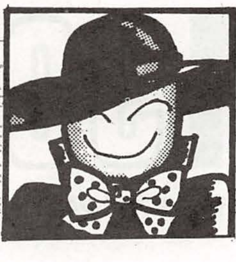


おてがみ，ちょうだいね

今回は，残念ながら，おてがみが1通もナーーーーイ，これゃまたまったく，どーいうわけだ，世の中何か間違いだらけだあーこりゃシャクだった！ということで（どういうことだ？），わたしら“りんくす倶楽部”としては，イラストや裏技（あるかな？），LYNXに関係なくても，ぜんぜんＯＫ！とにかくお待ちしております。ではまた。この時間にこの場所で！

宛先：「りんくす倶楽部」係まで





NEO・GEO クラブ 出張所

「…RBG」「…ちょっと違うよ」「…RPG」「あはははははははは，あんたってば」「…RCC」「それじゃ，中国放送でしょ」「…」「すみませんねぇ，この子，アナログRGB21ピンケーブルって，うまく言えないんですよ，あはははははははは…」

ここのコーナーの名前は皆さんどうもありがとうです。

仕事を続ける手を止めて，“頭領”はふと頭を上げて周囲を見た。

自分の他に2人，同じような仕事を続ける人間の他は誰もいない。誰も何も語らず，ただ黙々と自分の手持ちの仕事に熱中している。

世間様で言う丑三つ時は，もうとっくに過ぎていた。ガラス一枚で仕切られた外の暗闇は，その彼方に眠る町並を呑み込んだまま，じっと息を潜んで，こちらの様子をうかがっている。

3人だけの部屋はただ広く，空気の冷たく流れる音さえ聞こえるようだ。

「NEO・GEOクラブ」発行の，最後の作業──区分けし，郵便局へ運送する準備を短時間でこなすため，それぞれ手持ちの仕事の区切りがついた所で，“頭領”のサポートに入ったのだ。

もうすぐ夜が明ける。

今は静かなこの部屋も，いつもの喧騒で賑やかになるだろう。

郵便局との約束の時間までには，なんとか間に合いそうだ。

企画が走りだして，もうかなり立つ。こうして「NEO・GEOクラブ」が形になり，後少しでケリがつく。

もう少し，もう少しだ。

それにしても──不毛だな。

当たり前の話だが，今は野郎(ヤロー)しかいない。

2人の女性は，9時半，12時でそれぞれタイムカードを押している。

色気のない職場ほど，労働意欲を低下させるものはない。

仕事が終わったら，モリタカを死ぬほど聴いてやろう，“頭領”は思った。

★

長い間お待たせしました。本家「NEO・GEOクラブ」創刊号は，発行完了し，ただ今2号を準備中です。

- 元スーパープレイヤー会員で，住所が変わった方
- 会員になったけど，まだ創刊号が届いていない方

下の住所までご連絡くださいね。

なお，会員No.の整理をしましたので一部，変更した方もいます。ご了承ください。

そんな訳で，今月は連絡係のワタクシです。んじゃまた来月（ちなみに今回の文章は，半分フィクションです）。

ちょっとインフォメーション

さて。

11月に2本のゲームが発売されました。

「サイバー・リップ」と「JOYJOYKID」。NEO・GEOとMVSのどちらかで遊んでくれたかな？

このベーマガが出た頃には，「リーグボーリング」もお目見えする予定です。

この後もカラフルコミカルアクションゲーム「ラギ」（⬇写真）が控えています。クリスマス，お正月はNEO・GEOライフで決まりだね。





▲〈今月の大盤振舞　東京都　ゴンゾーくん〉
やったね！ SIMPLE IS BEST！

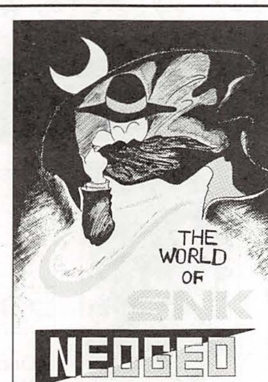
そんな訳でイラストだ。



▲〈山形県　のし梅さん〉
NEO・GEOの買える日，
待ってます。

▼〈大阪府　えーすくん〉
気が早いなー，君は。





▲〈神奈川県　らい斗くん〉
ゲーマントの素顔イラスト，
今度特集するからね。

〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　㈱エス・エヌ・ケイ　「ベーマガ　N・G出張所」係

The inside affair of SACOM 39

株式会社 システムサコム

〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎03－635－7609

戸締り用心，火の用心の幸之助です。いやはぁ，ナント！あのマサ斎藤がピローンと病気になってしまったのだ!!先月号のこのコーナーでその兆候が見えていたのだが……早く良くなるように，マサ宛にみんなで励ましのお便りをだしてくれぃ！（千羽鶴，志村けんの生写真でも可）。

最近，この業界はこの類の事件件が多い（ウヒョ近藤，元気になった？）体力勝負のソフトハウスの皆さん，お互い身体だけは大切にしましょうね。特に，通勤途中で意識が無くなり，気がつくと駅長室のソファで，駅員さんに「あんたぁ，朝っぱらからホームで寝られちゃ困るよー」なんて言われたヒト（そりゃ，俺だ）は要注意！。

ジェミニウイングな私

おかげさまで，絶好調のジェミニウイング。X68K久々のシューティングで２人プレイ対応。このゲームのおかげで友達も増え，性格も明るくなり，幸せな毎日（奈良県　中川誠一・28）などのお便りもバンバン舞い込む今日この頃です。

ゲームセンターでは，真のフリークには評判が高かったものの，なぜか早春の野を駆け抜ける風のように，さわやかに消えていった「ジェミニ」。これを機会に日本の皆様にもゼヒ１度プレイして頂きたいと，この前「即位の礼」で来日したチャールズ皇太子もコメントを述べられていたぞ。

まだジェミニウイングを遊んでない諸君，ダマされたと思って買ってみてチョーダイ。チミのアドレナリンが副腎髄質から全開で吹き出すこと請け合い。サァそうと決まったら，福沢先生を握りしめ，最寄りのパソコンショップに突撃だ！なに闇の血族（上下）もまだ買ってないだって!?　よーし，３本まとめて買っちゃえ！買っちゃえ！　それでこそ江戸っ子でぃ！　江戸に住んでいないチミも買ってね（誰も住んでないって）。

X68000用，それぞれ8,800円（税抜き）で好評発売中！

サァ，年末だ！ 新作だ！

「しわすだなァ。ボカァ12月になるといつも師走なんだ。いいだろ？」ってなワケで早いもので，もう年末。ボーナス，クリスマスに正月休暇。お年玉。どれもこれも関係が無い不幸な奴（それも俺だ）を除き，なんとなく心ウキウキ(死語)，Happy（死語の上に，英語で書くところが……）な気持ちになって，財布のヒモもゆるみがちなこの時期。各ソフトハウスさんも精力的に新作をリリースする予定（のまま終ったりもする）だろうと思います。

さて，我がサコムでも出すぞー！

まず，イチ押しの「アトミックロボキッド」。ゲームセンターで大評判（当社比）だった，縦横スクロールのロボットアクションゲーム。プログラマーの超人的な努力により，リトアニア人もビックリ！の完成度の高い仕上がりだ。X68K専用で，12月のクリスマス前までには発売するぞ（予定）。

値段は8,800円でお世話になったあの方へのお歳暮や，クリスマスプレゼントなどにも最適です。

そして，FM TOWNS版の「闇の血族」。今回はCD-ROMの特性を十二分に生かしきり，上／下巻合併という，東西両ドイツの合併にも比較しうる快挙を実現!!「CDを出さないと，プログラムに毒いれたる」などという熱心なファンを摑んでいる「闇血」の音楽も，TOWNSならではのCD-DAで，CM-64版のハイファイサウンドがもう，バンバン！X68Kユーザーで，まだMIDIの音楽を聞いてないヒト，この際，TOWNS版「闇血」を買ってCDプレーヤーで鑑賞してみるのも気分。平成カネ余り日本人の一つの方法論かと思うぜ。

さて，気になるお値段は，ヤンエグの自尊心をちょっぴり満足させる12,800円。これもクリスマス前には発売だ！（予定）

そして，秘密の……

魅由シリーズの興奮も冷めやらぬノヴェルウェア・シリーズですが，実はまた違うプロジェクトが走ってるんだな，これが。

それでは，「プロジェクト・アクエリアス」の主任に，ここで語ってもらおう。

> どーもはじめまして，企画新人兼ハイローラーの「はやさか」です。今，来年？月の発売を予定している新作のシナリオを書いています。タイトルは“チャイム”と言いましてボクの19年間の生活の中の，ある３年間をヒントにした「すばる文学賞」狙いのFOR“陽性おたく”NOT“陰性おたく”のとてもありがたいお話です。現在，「さーて，本腰を入れてやるか！」って時なのですが，変な宇宙人のマンガを書いてたよーな気がするのはWhy？ナゼ？皆サンもこのよーに，宇宙人に記憶を削除されないウチにサッサと家に帰りましょう……。

きたれ，若人！ 軍はチミを必要としている!!

★システムサコムでは，次世代のサコムを担うスタッフを募集しているぜ。職種は，プログラマ（8086，68000，386のアセンブラ，C言語が扱える人），ミュージック(作，編曲，MMLの打ち込み)，企画（ポピュ○ス，シム○ティーなどが考えられる奴）で経験者優先。腕に自信のある方，まずは下記まで連絡を！

☎03－635－7609　担当：早坂

画廊「マサ」 番外編

☆ゴサーン！店主のマサ斎藤が静養のため，今月号は両国のクンタ・キンテこと，幸之助が独断と偏見でチョイスしてみた。ボツになってしまったチミ達，マサを恨まないでくれよな。



▲PCmkII（愛知県）
(評)うまいねぇ，今月の花丸。特に，猫オタクの私としては気持ちがいいねぇ。



▲LINDA（鳥取県）
(評)う，また猫だ。載せるしかないねぇ。犬好きのチミ，すまないねぇ。



▲Kiin（神奈川県）
(評)チンピョロスポーォォン！なんというか……凄いねぇ……。



▲はやさか・タク（東京都）
(評)やおいネタ。アカデミックだねぇ。牛ってかわいそうだねぇ。

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052―773―7770

どもっ!! よぴかぱです。

み，みんな…落ち着いて聞いてくれ。ル，『ルーンワース2　時空の神戦』の発売が来年3月に延びちまったんだ。パソコン雑誌の記事て読んで，期待しててくれたみんなホントにごめんよ。でも遅れたぶん，すっげーっゲームに仕上げてみせるから見捨てずに待っててておくれ。うるうる。

今月のお便り

●先日，某誌でX68000版『遥かなるオーガスタ』の画面を見ました。しかしグリーンは，PC-98版より汚かった（多分芝目を見やすくしたのだと思いますが)。TOWNS版よりきれいにできるX68000版なので，TOWNS版のようなグリーンや木にしてほしい。しかし芝目が欲しいという人にはコンフィギュレーションで選べるようにして欲しい。とにかく今のままでは手抜きとしか思えない。

愛知県・**大曽根　拓生くん**

▼ううう っ，手抜きだなんてひどい！　ひどすぎるわっ!!　すくなくともX68000版に関しては，あの表示方法がベストだったのよお。しくりん，しくりん。やっぱりそれぞれのハードの特性を考えた移植をしなくちゃプロっていえないでしょ？　カタログ上でのスペックでは，X68000のほーが同時発色数が多いので，期待しちゃう気持ちはわかるんだけどね。『遥かなるオーガスタ』みたいに計算がビシバシ必要なゲームの場合，68000と80386のCPUパワーの差は歴然なのよ。グラフィックモードの選択も移植の重要なポイントってワケ。だいたいあの画面写真は，開発途中の物だから木のデータなんかも暫定版だし，少なくともPC-98版より汚く(?)なることは絶対に無いよ，と断言しちゃいます。

★

●こんにちわ。Pちゃんです。最近たてつづけに「おもしろいけど，あまりにも怖いネタなのでイラスト化できない」ネタがポンポン浮かんできたので発表します。

(その1)
　レシェル兄ちゃんが上半身ハダカで，"ティモテ"のCMみたくお花畑のまん中で髪の毛の手入れをしている図。

(その2)
　オールマムのおばちゃんが着物をきて，涙ながら美空ひばりの「悲しい酒」を歌っている図。

(その3)
　アル・ライヤードちゃんとマノイ・ポーンふんするWinkのものまねの図。

(その4)
　徳永英明さんが歌う「ダンシング・エピフライ」の図。
　――どうです？　ちょっと怖いでしょ??「RW2」期待してますね。

香川県：**Pちゃん**

▼うーん。そんなに怖くないぞう。もっと鼻血のでそーな過激なのを期待してるかんね。イラストにして送ってちょーだい。

★

●こんにちわ。私は18才の高校生の女です。私はGAMEが大好きです。前はゲームセンターとかでやってたんですけど，姉がMSXを買って家でもできる様になりました。私の姉はアクションRPGが好きなのですが，私は絶対シューティングゲームが好きです。それでT&Eさんのアンデッドラインをやりました。ものすごく絵がキレイで（鳥がバサッと飛び立つ所とか）音楽もいいし，"かっこいいな"と思いました。今度1回アンデッドラインが上手な人がプレイしている所を見たいです。

東京都：**田端ともさん**

▼"高校生の女"っていうのは，たぶん俗にいう"女子高生"のことなんだろうなあ…18かあ…そっかあ…9才も年下なんだよなあ…ぼくも年取ったなあ…もう"おぢさん"なんだよなあ…アンデッドラインの上手な人かあ…ふっ…どーせぼくには関係ない話だよなあ。

★

●お久しぶりです。しばらくパソコンから離れ，女子高生を卒業してCEになってしまった私ですが，MSX turboRが発売されて，また戻って参りました。あっそうそう，モデムも買うつもりですので，よろしければchatのお相手でもしてやって下さいませ。それでは，また。

岐阜県：**中村元美さん**

▼"CE"っていうのはなんだろうな　…たぶん"女子高生"よりスゴイんだろうなあ…そっかあ…どこがどんなふうにスゴイんだろうなあ…chatかあ…パソ通かあ…もう冬だよなあ…でも…"CE"ってホントになんなんだろうなあ…気になるなあ。

★

つーわけで今年はこれでおしまい。みんな来年もまた元気で会おーねっ！　それでは良いお年を～っ!!（ちなみに今日は11月21日。今晩はスーパーファミコンで遊びまくるぞーっ！）

★

★　★

▼お便りやイラストの宛先
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
㈱T＆ESOFT　Tプレ番外編係



『"へんな髪の毛"と思ったら逆さまになてたワケね』
山口県・Ⓟ有明　昴



『"ちびひろさまっ，愛してるのっ！"だそーです』
北海道・Ⓟ舞夢まきこさん



『"しっぺ"の次は"ぞうきん"か？』
埼玉県・ⓅKTY



『左隅のネコマークが気に入りました』
岐阜県・Ⓟ蒼水晶らむね



『そーいえば，ぴゅう太も16ビットマシンだったねえ』
愛知県・ⓅPCmk II



『今度のキャラもかなり個性的でしょ？』
香川県・ⓅPちゃん



『"初く"ってどーゆーイミだろう。ワクワク（単なるいぢわる)…』
愛知県・Ⓟアリュナウス



『出たーっ！　SD・RW2!!』
大阪府・今井志岳くん



『"まき子さん江"だそうです』
北海道・高橋千尋さん



『主人公は"へのへのもへじ"の方なんですよ』
愛知県・Ⓟあうんのいき改

MOBILE SUIT

GUNDAM DESERT OPERATION

12月15日発売

NEC PC-9801 VM21以降
640K byte 2ドライブ仕様
640K byte 2ドライブ仕様
EPSON PC
ディスク3枚組
￥9800（税別）

仕様変更予定
- 戦場面の多種・多様化
- ユニットネーミング機能増加
- ユニット種類の大幅増加
- クラシックオペレーションをお持ちのユーザーは、このゲームでおまけマップが楽しめます。
- ゲーム時のBGM強化
- 集中攻撃システム

キャンペーンコンクールのお知らせ

デザートオペレーションにおいてUC0080とUC0088におけるキャンペーンゲームの最終面をクリアしたユーザーには「オリジナル・シナリオ・ディスク」をプレゼントするというキャンペーン企画が設けられています。
詳しくはゲームのマニュアルをご覧下さい。

電話・FAXにて予約受付中！

ユーザー対応TEL　03(924)5435
FAX（03-978-3498）での注文も受け付けております。
発売日前に予約いただいた方全員に特製ガンダムグッズをプレゼント！
住所・氏名・電話番号・メディア（3.5インチor5インチ）をはっきりとおっしゃって下さい。
商品は発売日にお手元に届きます。

熱砂の戦場ではこんな悲しい情景があったと思われると藤宮幸弘先生が考えたマンガ！



以下ハンバーガーヒルに続く‼

ファミリーソフト㊟：このゲームはまじめなシミュレーションゲームです。
大打撃のようなアドベンチャーゲームではありません。

下半身教師の単行本がコミックバンバンから出るか危ぶまれている藤宮幸弘先生にはげましのおたよりを‼

Family Soft

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号

はみんぐばぁど そふと らんど



Humming Bird Soft™ 株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2－2－15 TEL.06-315-8255

お待たせしました！
X68000ユーザー待望の
「ラプラスの魔」
発売です！

原作：安田 均　謎に満ちたストーリーはその牙を隠し、終わりなき晩餐に我々を誘う
音楽：小坂明子　その独特のBGMは恐怖の旋律を奏で、我々の心に染み込むが如く鳴り響く
本格ホラー3DRPG「ゴーストハンターシリーズ#1 ラプラスの魔」
標準価格8,700円（消費税別）
コタツでヌクヌクしている場合じゃありません！（河）

はいぱー河内 Side



★やっとのことで、本業の(?)ソフトの宣伝ができるぜ！
12月中旬発売のX68000版「ラプラスの魔」。
今だから打ち明けよう、タイトルの秘密を。
「ゴーストハンターシリーズ#1 ラプラスの魔 DIABLE DE LAPLACE」というのが本当のタイトルなんだ。
長いね。
★ところで、「ラプラスの魔」は、ホラーRPGなんだよ。
とってもメンタルなRPGなんだ。
猟奇的な事件ばかりが次々と起こるので、人々から幽霊屋敷と恐れられている街外れの館を、仲間達とともに探索し、化け物どもを追いかけていくうちに………
っていう感じで、あなたの恐怖との闘いが始まります。
★シナリオは安田均氏。音楽は小坂明子氏。面白くないわけがない。
しかも、フルマウスオペレーションだし、ADPCMバリバリだし、オリジナルPSS戦闘システムだし、ゲームを盛りあげる「仕掛け」は充分。
X68000ユーザーのあなた。買わないとソンしちゃうぜ。
☆☆☆☆この辺で勘弁してください、私は　よっぱらい河内☆☆☆☆

SPACE of “でざいな・あんくん”！



この原稿を書いている今は、11月中旬に差し掛かろうとしている頃です。なのに、ぜーんぜん寒くない!!!!あんくんは、寒さに弱いから暖かい方がいいんだけど、このぶんだとSKIにも行けなくなるぐらいの暖冬になるんじゃないかと少し心配です。雪国に住んでいる方々にとってはそれぐらいで丁度いいのかも知れませんけどねっ………。夏も今年の場合は、いつもよりも増して暑かったような気がするのだけれど、もしかしたら、地球が目に見えて温暖化しているような気がして怖いです。

で、怖いついでにゾッとする寒さを添えてお届けいたしますのが、みなさんがこの号を手にする頃に発売されるX68000『ラプラスの魔』。もともとはPC-8801版などからの移植版なのだけれど、移植版と言ってもグラフィックスも操作環境も細部に至るまで、X68000ならではの特別仕上げ、極秘で制作を進行させていたため、雑誌の記事などではあまり紹介されていないとは思ったりもするのですが、この記事を読んだX68000ユーザーさんは、だまされたと思って一度この『ラプラスの魔』を手にとってくださいませっ!!!!

このコーナー(SPACE of でざいな・あんくん) を読んだ、某友人Hさんは書いている内容や、書き口調(何か変だな?)に対して御丁寧に細々と突っ込みを入れてくれます。ただでさえ、知り合いに読まれるのが恥ずかしいと、いまだに思っている上にわざわざ読んだ報告をして下さる某Hさんは、豪快に意地悪なお方です。だから、あんくんはこの場を借りて、ささやかな復讐を果たすのであった………
コノウラミハラサデオクベキカ





▲沖縄県　あなぎ
▲神奈川県　キヨラン



▲鳥取県　LINDA
▲沖縄県　岡田　神社

HBSニュース速報　まもなくX68K「ラプラスの魔」が発売になります。この冬休みは勿論次の春休み頃までは、X68Kユーザーなら退屈しないで済みそうだぞ。詳しくは広告ページを見てちょ。〈小判〉



鼻と夢とアジャパー
NOSE, DREAM & AJA-PER

映像制作本部プロモーション室
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31

今月からコーナータイトルが変わったぞ。これは先日，プロレスのブル中野とアジャコングの闘いに感動したゴースト雷太と松本で決めたのであった。変だろ！

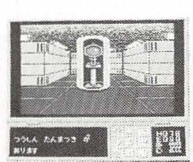
完全保存版
テレビゲームの歴史

ゲームの基本，それはもちろんゲームセンターのTVゲーム。はて，ボクらを熱狂させたあのゲームは今どこへ？　と思ったキミにこのビデオは絶対お薦めだゾ!!　貴重な人気ゲームの"映像"と"サウンド"をメーカー，年代別に紹介するゲームミュージアム・シリーズが登場だ。第1弾はあのタイトー。VOL.1には，あの社会現象を巻き起こした歴史的な『スペース・インベーダ』や国内レース物の元祖『スピードレース』など73〜79年のゲーム11タイトル，VOL.2ではマニアに人気だった『クレージーバルーン』，初のフルカラーで潜水艦のシューティングゲーム『ポラリス』など79〜83年のゲーム11タイトル収録。懐かしいゲームの興奮が甦り，進化するゲームの歴史過程もわかる必見のビデオだ。

1月21日発売！

SHADOW BRAIN

ゲームの世界はボクらのもうひとつの現実。発売間近の『SHADW BRAIN』は何とビデオとファミコンが一体化したマルチメディア時代の最先端ゲームソフトだ。米国製パソコンマッキントッシュ制作によるCG・3D画面で作った都市空間を，ユーザーの脳に擬似現実空間として造りあげ，その中をキミが未来型パソコンを駆使して冒険するのだ。企画制作はサイトロン&アートが担当。モンスター・デザインは『ポルターガイスト2』のあのS・M・ジョージ。さらに魔法の如くどんな音でも作りだすC・カレルの立体音響が頭ん中をもう飛ぶ，飛ぶ。これに期待しないヤツはいないぜ。



マージャンギャルズグラフィティVOL.5

ファンにはおなじみの最新作が12月21日に発売。今回は90年後半を彩った麻雀ゲームの老舗ニチブツの最新マージャンギャルズを大特集。世界初のR.P.G.風の『トリプルウォーズ』の続編『トリプル〜2』や野球ゲーム風マージャンの『ぱにっくスタジアム』など，ロリコンギャルから成熟した美女まで，妖しい魅力がボクらを待ってるゾ。さらに名作『麻雀刺劇』も収録。脱がせ上手は麻雀上手なのだ!!

天下一ゲーマーの店　ゲ屋 OPEN

ちょっと耳よりな話を。この欄でも紹介してるゲーム&CD，各種ゲームグッズが揃ったショップがオープン。場所は千代田区内神田1-15-12 一政ビル2階。他に秋葉原のキャラックス，銀座博品館にも穴場の店が…。探してくれ〜。

愛と勇気あふれるゲームボーイ用ソフトが登場

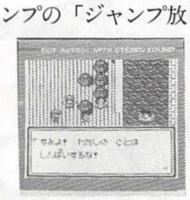
JUNGLE WARS

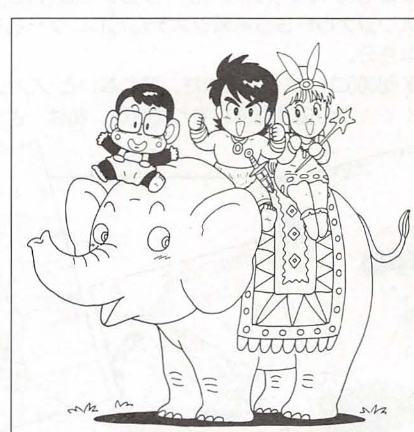
とにかく面白いこと，ワクワクしちゃうことには目がない，ポニーキャニオンが今，総力を上げて制作しているのが，コレ，任天堂ゲームボーイ用ソフトの『ジャングル・ウォーズ』なのだ。このゲーム，はっきり言って既成のゲームを超えたオリジナルのロールプレイングゲームとして完成が待望されている。

スタッフがまた凄いんだ。シナリオ・ゲームデザインに辛口ゲーム評論家としても有名な，きむらはじめ氏（キム皇），キャラクター・デザインにどいたかゆき氏，タイトルデザインにえのもとかずお氏，そして監修がさくまあきら氏。どうだこの豪華な顔ぶれは。

さて，興味津々の物語はというと…，小さな村に生まれた少年が，サルのサスケや占い師の孫娘と協力して，ジャングルの平和を脅かす謎の密猟団「ゴート団」の野望を打ち砕くという，愛と勇気あふれるストーリーだ。

また，発売付近にはゲームストーリーをもとにしたオリジナルアニメビデオや，イメージソングを週間少年ジャンプの「ジャンプ放送局」で活躍中の横山智佐が歌うなど，多彩なメディアミックスでドカーンと盛り上がるゾ。ゲームの仕様は1メガROM，セーブ機能（バックアップ）付き。3月発売予定だ。ちゃんとお年玉を残しておくんだゼイ，ベイビー！







前に恥ずかしい写真を送ってくれと頼んだのに誰も送ってこないとは…。ベーマガ読者はウブな人が多いのね，ウッフンアッハン。思わず笑えるようなハガキを送ってね！

応募先　ポニーキャニオン映像制作本部プロモーション室　〒102 東京都千代田区九段北4-3-31「ドープなやつ」係　松本まで

PONY CANYON INC.

AVENUE TIMES
アベニュータイムズ

NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2
☎03(288)0330





キングCGMニュース

〒112 東京都文京区音羽2－2－2
キングレコード株式会社
映像事業本部
☎03－945－2122

恒例の年末企画アルバム12月21日揃って発売！

ファルコム・年末定番プレゼント!!

ファルコム・スペシャル・ボックス'91



KICA－9001～4 価格(税込)6,800円

毎年恒例ファルコム・レーベルの今年一年の総決算でもある，ファルコム・スペシャル・ボックスの季節となってまいりました。ファルコム・レーベルは，ゲーム・ミュージック界のユーミンとまでいわれ，そのメロディーや，音楽性には聴くもの常に魅了し続けてきました。今年は，「PERFECT COLLECTION シリーズ」や「PREPRIMER」等の登場で，ゲーム・ミュージック・ファンのみならず音楽ファンをも驚かせた大変な一年でした。

そんな訳で今年もファルコム・レーベルを愛聴してくれた皆さんへ感謝とお礼の意味を込めてリリースしちゃいます。今回も内容は更に充実。なんとおまけに「イース」に登場してくる必携アイテム“レアのハーモニカ”（キーホルダー付きミニ・ハーモニカ）が付いてくるのだ。それからこれが凄いのなんのってあのJ.D.K.BAND が生で見れてしまうというVSD（ビデオシングルディスク）も入っているのだ。もちろん，音楽のほうもぬかりはない。CDは全部で3枚(VSDは除く)DISK1はすっかりおなじみ「VOCAL VERSION」SORCERIAN, DRAGON SLAYER, 等から6曲をセレクト，それぞれゲームの主人公に恋をした女の子をテーマにPOPSしてみました。

DISK2は「SUPER ARRANGE VERSION」今までゲームには使用されていない名曲の数々をスーパー・キーボーディスト林　有三氏がノリノリのファンキービートをコンセプトにスーパー・アレンジしてみました。

※このDISCを聴くときは動きやすい格好でボリュームを上げて聞くことをおすすめします。

そしてDISC3は「ORIGINAL VERSION」これを聞いて「エッ！」と思ったあなたは相当のファルコム通と言えるでしょう。

コナミレーベルからファンの方への年1回のプレゼント！

こなみすぺしゃるみゆーじっく 千両箱　平成三年版



KICA－9005～8 価格(税込)6,800円

昨年に続き，今年もファンのためにコナミレーベルスタッフが総力をあげて作ったのが，この「千両箱　平成三年版」です。今年はCD3枚にVSD(ビデオシングルディスク）と，昨年大好評だった「卓上カレンダー＆ロゴステッカー」が付きます。

disc1：ボーカル

コナミレーベル・ファンに最近大好評のボーカルです。パーフェクトセレクション・スナッチャーで登場したボーカリスト　畑　亜貴を中心に，女性デュオのツインビーなど，新しいボーカリストが目白押しです。そして「摩陀羅」で大人気だった，SAORIこと八木小織も1曲プレゼントしてくれます。

disc2：ゲームボーイ・アレンジ

ゲームボーイの音楽が非常に注目されている最近のコナミ作品。今回はその中から6曲を選び，アレンジをしました。TVCMでおなじみの「K-BOYSのテーマ」など，強力アレンジが揃いました。

disc3：オリジナル・ゲーム・サントラ

ある意味ではこれが千両箱の目玉とも言えます。なんと全米で大人気の「T.M.N.T.（ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ)」が収録されました。今まで諸事情により発売が遅れていた作品が，千両箱の中に入ってしまったのです。しかも千両箱と同日発売のスーパーファミコン版の「グラディウスIII」も収録！何と豪華なラインナップなのでしょうか。ファンの話題を集めること間違いなしです。

VSD：めぐぴんのTVCM探偵団

CGMというジャンルの中では初お目見えです。コナミのTVCMのビデオ発売の要望が高くなっていますので，このVSDの内容はコナミのCM特集です。昨年の千両箱で好評だった「めぐぴん」がビデオジョッキーをつとめてくれます。ツインビー3やドラキュラくんなどの人気CMが7本収録されています。

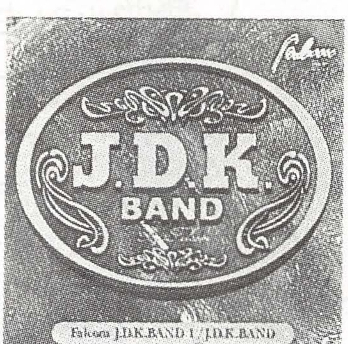
卓上カレンダーとロゴステッカー

昨年の特典の中で一番人気だったセットが今年も付きます。大人気ゲームのイラストを12か月分集めて，卓上カレンダーにしました。6枚組（両面）の12面カレンダーです。ステッカーも人気ゲームのロゴを集めたカラーステッカーになります。

噂のJ.D.K.BANDファースト・アルバム堂々完成!!

Falcom J.D.K.BAND1

あのJ.D.K.BANDがいよいよ1stアルバムをリリースすることになりました。リーダーの岸本友彦を中心にハードロックやジャズ，アカペラなど多彩なサウンドを折り混ぜたアルバムになっております。更に「サラウンド・シアター」などでおなじみのムーン・ライダーズの岡田徹氏をプロデューサーにむかえ，音楽的にもサウンド的にもダイナミックな感じに仕上がっております。



Falcom J.D.K.BAND 1/J.D.K.BAND

曲目

KICA－1019 価格(税込)3,000円

1. TO MAKE THE END OF BATTLE（イースII　オープニングより）
2. GO FIGHT（スタートレーダー　出撃より）
3. VARESTAIN（イースIII　バレスタイン城より）
4. CURSED DESERT（ソーサリアン　呪われたオアシスより）
5. MAJOR DEMON（ソーサリン　盗賊達の塔より）
6. LET' S FACE IT（ソーサリン　天の神々達より）
7. GET IN THE WILD（戦国ソーサリアン　忍者屋敷より）
8. HEROES EMBLEM（ドラスレ英雄伝説より）
9. BOY ON THE WING（イースIII　翼を持った少年より）
10. TRAVELERS INN（ソーサリアンより）

マイコンソフト開発室「なにわ通信」

あけましておめ……。

12月に新年のあいさつっていうのもなんだか変だなぁ。おまけにこれを書いてるのはまだ11月なんだよな。

まあ，細かいことは置いといて……。

今年もDEMPAマイコンソフトをよろしくお願いします。

開発近況

●やはり年内にまだあった！　RGB-Sユニット12月末発売ということで，開発室は大わらわ。他にも秘密企画の進行が重なって，スタッフ一同悲鳴を上げています。

またもやユニット関連

●先月号の欄外に「速報」で入ってたんですが，XMD-1RGBがシャープの21ピン・アナログRGBディスプレイ「CU-14FA」に対応していないことが判明しました。21ピン・アナログRGBなら無条件に対応するはずだったんですが，信号の規格が一部違っているようでこんな事になってしまいました。

「CU-14FA」のユーザーで既に買ってしまった人は箱ごと送ってください。“「CU-14FA」には対応していません”という注意書きのシールが貼ってないものは特別仕様に改造して返送します（他のディスプレイでは映らなくなる可能性があります）。

●RGB-Sユニットは，パソコンなどの15kHz（200ライン・標準解像度）アナログRGB信号をS端子信号やビデオ信号に変換するものです。発売は12月末の予定です。一部で直接メガドライブにつながるという誤解が生じているようですが，「XMD-1RGB」を使わないとつながりません。メガドライブを直接S端子につなぐケーブルは今のところ開発予定はありません。

XAV-1S



●PCエンジンのアナログRGBユニットの要望がかなり来ています。年内発売は無理ですが，開発は始まっています。待っててくださいね。

K村の「あなただけに教えましょう」

東京都の池田みのる君から「何も教えてくれないバカなK村へ……」というありがたぁーいお手紙をいただきました。「こんなのが欲しい！」のコーナーに送られて来たハガキの発表がない事が不満のようですが，現在のところ目を引くものはありません。中には現在開発中のものを言い当てているのもありましたが，これは当然発表できません。

以前にも書いたんですけど，開発に着手したものでも，途中でボツになる可能性があるうちは発表したくないんです。期待して待っている人に申し訳ないですからね。

●さて，新作関係ですが，水面下でいろいろと動きが始まっております。開発中のソフトが増えそうな気配です。えーと，現在進行中は「MD：パワ・ドリ」，「X68000：エリ・シン」他2本ということで，変更なしです。その他にも（ムグムグ……）。

●このコーナーへのお手紙は「K村くん教えなさい」の係まで。

ここの情報が正しい！と思う。

それではまた来月

お手紙などのあて先は

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
㈱電波新聞社　マイコンソフト開発室

それぞれの係だと思う。

▶ありがたいおハガキのコーナー◀

なにわ：先月K村にまかせたら好き勝手なことをやってくれたので，罰として今月からもK村にやってもらおう。いいな！

K村：えぇー！　ボクがやるんですかぁ!? いやだなぁ……。

なにわ：なにニヤけてるんだ!?　アリスは毎号1枚だけにしろよ。

K村：そ，そんなぁ！



兵庫県・川口普司：今月のアリスです。もう一通のスペハリ・アリスも良かったよ，うん。（なに涙ぐんでるんだ？：なにわ）



静岡県・唯鬼：うん，ちょっと線が細いんだよね。きれいなイラストがつぶれちゃうかもしれない。



大阪府・SuZuMe：バカなK村だから教えてあげないよぉ〜。いつも愉快なおハガキありがとね。例のハガキは汚れてたのでボツね。



東京都・みのがめ：恐いリアル・イシター様（どういうわけか「様」がついてしまう）



岐阜県・RUIN：なにが「フッ，俺の虜がまた一人」だ!? 日本語は正しく使うように。



「ドラゴン・セイバー」のイラストが2通。常連さんだね。K村はAMショーで1回やったキリだけど，結構難しかったような気がする。

◀新潟県・箱ひとし

千葉県・LYNN▶



あくせすROOM

お楽しみプレゼント①

セガよりBIG EGGプラザの入園サイバードーム他無料試乗招待

都市型の総合エンタテインメント施設を目指して㈱東京ドームが建設中のBIG EGGプラザがいよいよ本年12月17日(月)にオープンします。プラザ内の屋内遊園地“カーニバル”も同日オープン。同施設の中心はハイテク・エンタテインメント・ゾーンに，セガがハイテク技術を駆使して開発したマシンが導入されます。

それらのマシンとは，世界初のレーザーエフェクト・システムを採用したレーザー・ビームで敵を撃退する未来型シューティング・ゲーム「**サイバードーム**」。電動カートに乗り，高感度カラーカメラからの実写映像を通して，フィールド上のドットを取り競う「**CCDカート**」。前後左右360度，ゲーム映像とシミュレートして回転する，最新鋭ジェット・シミュレーション・ゲーム「**R-360**」，以上３ソフトです。とくに「サイバードーム」「CCDカート」は，日本ではじめての開設です。

今回，オープンを記念してセガ・エンタープライゼスから特別に読者のみなさんに無料試乗ご招待プレゼントがあります。

招待日：12月17日(月)
場所：BIG EGG CITY・後楽園ゆうえんち内”カーニバル”
東京都文京区後楽1-3
時間：15：00～17：30

★応募方法は往復ハガキにて，〒144 **東京都大田区羽田1-2-12㈱セガ・エンタープライゼス宣伝部BIGG EGG「ベーマガ」係**までお申し込みください。**平成２年12月11日(火)到着分**までの中から抽選にて50名までご招待します。

杉本 彩コンサート・チケット75組150名プレゼント

イマジニア新春お年玉企画として，今年１年お世話になった読者の皆様に，杉本　彩ちゃんのコンサートに抽選でペア75組，合計150名のかたを特別ご招待します。’91年の景気付けに，彩ちゃんのライブで盛り上がってみるのも，よろしいのでは……。

《杉本　彩コンサートの詳細》
タイトル：みんなゴージャス！
日程：１月７日(月)
場所：渋谷クラブ・クワトロ
時間：開場18：00　開演19：00
協賛：イマジニア株式会社

★応募方法は，官製ハガキに①氏名②住所③電話番号④記事を見た雑誌名を明記のうえ，**〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13F イマジニア株式会社「杉本　彩コンサート」ベーマガ係まで12月25日までに**ご応募ください。

※なお，当選の発表は，コンサートご招待状の発送をもってかえさせていただきます。



▶杉本　彩ちゃん

BMスーパークイズ

あけましておめでとうございます。1991年も，みなさんにとって，いい年でありますよう，編集部一同，心からお祈りいたします。

さて，今月号の表紙はどうでした？　この表紙に載っている製品はなんだかわかったかな？　そう，ウワサのメガドラ＋IBMが一体化されたマシンなのです。うふふふ。そうだ，この新製品の開発コードネームを今月の問題にしましょう。つぎの三つの中から選んでください。

①Tera ②Mega ③Tiger

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパ・ペンタン提供の「イース」のマウスマットを５名のかたにさしあげます。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよく読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFコーナーなどのお便りを書いてもかまいませんよ。

○締め切り：１月６日必着
○正解の発表：２月号（１月８日発売）
○当選者発表：３月号（２月８日発売）

★12月号の正解

②HANDY 98……………でした。

★11月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は③PC Engine GTでした）。
長野県上水内郡・龍野宏人／愛知県豊田市・小野田匠吾／岡山県高梁市・秋山智之／富山県黒部市・大上戸智／和歌山市・久田賢治

投稿ありがとう

なると／西島淳一／中西政之／Funny Soft／西海石洋介／高橋敏一／森内俊爾／野竹健一／月日星鳥／鈴木誠／わーらっと／小川章／増田純／横斗健治／BRABANT／樋口敦夫／長谷川雅博／橘川栄一／STING／児玉忠士／KPC／ヘルニャン・バウマン／田沢豊秀　平山準悟／中西弘幸／久保開／石原崇／前田和宏／渋谷恵太／石井琢悟／坂本伸幸／井関雅晶／平林豊／原貴幸／D.I.A.S.／五十嵐良雄／まてりある／小野正明／洞田寛之／立石義博／青木太助／平田浩嗣／石川修／岡田浩二／浅井竜太／瀬川正樹／SHIBA／片岸健一／服部誠／福田岳士／高橋秀之／大崎桂介／溝口朋宏／阿部博茂／佐野裕／納谷一輝／寺井聡／上野友也／ワールドバンザイ／ソネ君／岡崎有基／佐竹譲／岩本博義／GOMI／野村佳秀／今泉永生／TOTOKO／岸本真治／西村彰宜／新野恵貴／大内網之／池田浩彰／兜友和／三津田哲雄／どらんど／平林豊／木暮健太／佐藤宣和／菊地光吉／中村理／栗林良樹／四杉誠一／船瀬竜久／山中琢也／GRS／古林克臣／亀井昭徳／小沼修司／米田龍生／小野充善／丸山明重／丹羽隆応／佐藤雅巳／若山陽彦／中村浩之／徳田裕之／森高周作　この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また，投稿してくださいね。

影さんの「読者のハガキは神様です」

え～みなさま，明けましておめでとうございます。苦しい残業地獄もなんとか乗りきり，編集部のみんなも晴れて落ちついた正月を迎えられそうです。これもひとえに私の活躍と読者の温かい声援のおかげ！　ベーマガを創るのはキミ達だ。

これからもプログラム，イラスト，その他私へのファンレターやプレゼント，どしどし送ってくれよな！　一度くらいの没がなんだ！常連は載った数の50倍没ってるぞ。



▲つぐ美：影さんの作るロボットなんてこんな物よね。影：今度は，リセットを押す四世を作っているところだ

by 永山一太



▲一同：明けましておめでとうございます。今年もBMをよろしくお願いします。影：あれ，これ去年のだ。ああ冷たい視線が

by ぷっつんカミーユ



▲つぐ美：雪降る中，時間に遅れる彼女を待っているみたい。でも本物は……。影：どういう意味だよまったく。

by ハーフドラゴン



▲編：いくら笑ってごまかそうとしても駄目ですよ影さん。つぐ美：おほほほほ。編：あ～あ～，つぐ美さんまでぇ

by 樹海



▲影：一番うしろにいるのはもしかして編集長？　編集長：影くん。あれが私に見えなくて誰に見えるというんだ

by LYNN

ラジアメ・ナムコチャリティーXmasカーニバルのお知らせ

毎年恒例となったXmasイベントも今年で4回めとなります。例年応募者多数で参加できないファンのかたたちが大勢いました。

今回は学園祭のように手作りで開場を設営しますので，来場すれば全員参加できますよ。

日時：平成２年12月25日㈫

時間：12：00～17：00（予定）

会場：東京流通センターＦホール（AMショーナムコブースのあったフロア）
東京都大田区平和島6-1-1

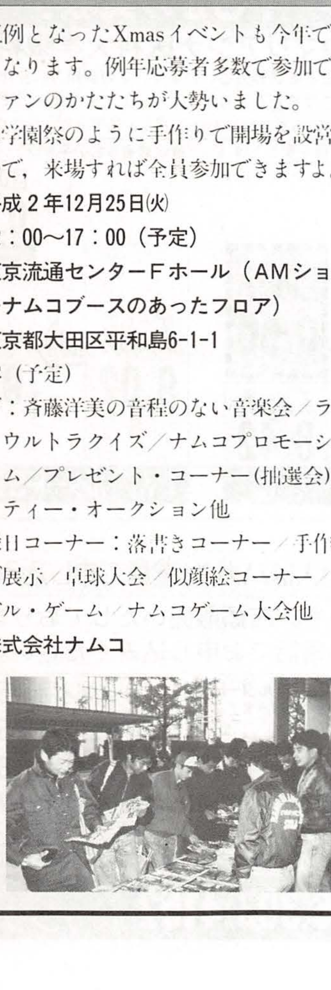
主な内容（予定）

ステージ：斉藤洋美の音程のない音楽会／ラジアメ・ウルトラクイズ／ナムコプロモーションタイム／プレゼント・コーナー（抽選会）／チャリティー・オークション他

展示・縁日コーナー：落書きコーナー／手作りグッズ展示／卓球大会／似顔絵コーナー／カーニバル・ゲーム／ナムコゲーム大会他

主催：株式会社ナムコ

▶昨年のラジアメ・ナムコ・チャリティーのようす



X68000に新機種登場

■X68000 SUPER（CZ-604C-TN）

標準価格：348,000円

発売予定：平成２年12月15日

特徴

①SCSIインターフェースを標準装備することで，大容量ハードディスク・ドライブ，光磁気ディスク，DATメモリ，CD-ROMなど，大容量メディアの接続が可能となり，グラフィックやデータベースなどの膨大なデータを扱うシステムへの応用範囲が拡がります。

②増設用80MB3.5インチ・ハードディスク(CZ-68H）を内蔵可能。

③アイコンとマウスによる優れた操作性をもつ本格的なウィンドウ・システム「SX-WINDOW Ver.1.0」を搭載。

④オリジナルOS「Hauman68k Ver. 2.0」を搭載するとともに，BIOS（Basic Input System）の改良により，処理速度を平均2倍（同社従来比）にスピード・アップ。

■専用カラー・ディスプレイ（CZ-606D-TN）

標準価格：79,800円

発売予定：平成２年12月15日

特徴

①14型0.31mmドットCRT，15/31kHzデュアルスキャン，チルトスタンドを標準装備。

②SUPERシリーズ用チタンブラックを加え，全３色のカラーバリエーションを用意。

▶X68Kの新しい仲間「X68000SUPER」



パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

- コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- 文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- 家庭用テレビにも大いに効果があります。

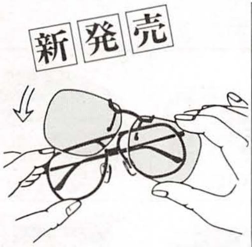
視力障害解消！

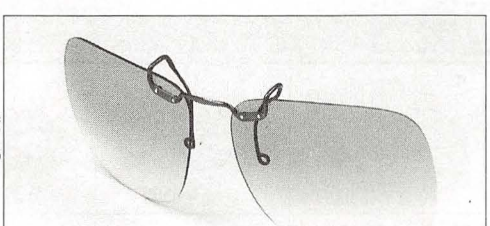
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

- 取り付け取り外しがワンタッチ

新発売



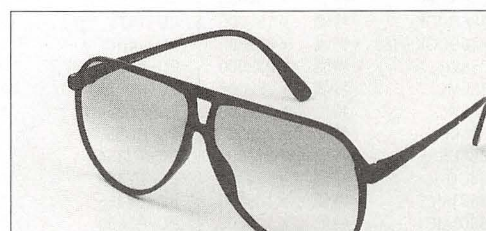


CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場！

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

(小学校までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハードケース付(送料込)

※いずれも、商品価格には消費税は含まれておりません。

- 郵便番号
- 住所
- 氏名・捺印
- 年齢
- TEL

CG-400、CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910 福井市二の宮5丁目14−3 シーレックス(株) CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111㈹
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

誌上ショッピング
全国通信販売の
ベストパートナー

聖和ライフサービス

12/30〜1/3まで、及び1/8は休ませて頂き

※今パソコンを買うと、メーカー保証に加えて東京海上火災保険の総合保険がついてきます。

パソコン&周辺機器 (送料1個口につき1,000円 内税表示)

PC-9801RA21	PC-9801RS21	PC-9801RX21	PC-9801ES2	PC-9801EX2	PC-98DO+
PC-9801RA21 定価¥498000 PC-KD854N 定価¥84800	PC-9801RS21 定価¥398000 PC-KD854N 定価¥84800	PC-9801RX21 定価¥338000 PC-KD854N 定価¥84800	PC-9891ES2 定価¥448000 PC-KD854N 定価¥84800	PC-9801EX2 定価¥348000 PC-KD854N 定価¥84800	PC-98DO+ 定価¥278000 PC-KD854N 定価¥84800
セット特価¥398000	セット特価¥336000	セット特価¥268000	セット特価¥368000	セット特価¥286000	セット特価¥253000

PC-286VG	PC-286C	PC-286LP	PC-386noteA	PC-9801N	PC-9801NS
PC-286VG 定価¥268000 PC-KD854N 定価¥84800	PC-286C 定価¥168000 PC-KD854N 定価¥84800	PC-286LP 定価¥298000	PC-386noteA 定価¥268000	PC-9801N 定価¥248000	PC-9801NS 定価¥298000
セット価格¥233000	セット価格¥188000	価格¥245000	特価¥223000	価格¥153000	価格¥216000

パソコン他

品名		価格
PC-286noteF	特価	¥134000
PC-286BOOK	特価	¥199000
PC-286BOOK-H20	特価	¥289800
PC-386VR	特価	¥232000
PC-386M	特価	¥256000
PC-386V	特価	¥308000
PC-386LS	特価	¥379000
PC-286LS	特価	¥278000
PC-98DO	特価	¥186000
PC-8801MC2	特価	¥129800
PC-8801MC1	特価	¥119800
PC-8801FE2	特価	¥86000
PC-386G	特価	¥549000
PC-386G-F1	特価	¥529000
PC-386S	特価	¥368000
PC-386S-F1	特価	¥351000
PC-386S-H100	特価	¥469000
CZ-653C	特価	¥218000
CZ-603C	特価	¥258000
CZ-623C	特価	¥378000

ディスプレイ&プリンター

品名		価格
XC-1498CII	特価	¥55800
CU-14TV	特価	¥72800
CU-14HD	特価	¥69800
PC-KD881	特価	¥86000
PC-KD882	特価	¥66000
PC-KD854N	特価	¥50000
PC-KD853N	特価	¥56800
PC-TV354	特価	¥69800
PC-TV454	特価	¥78000
PC-TV455	特価	¥89000
PC-PR350	特価	¥124000
PC-PR201/65A	特価	¥158000
PC-PR201/60A	特価	¥115000
PC-PR201/45	特価	¥69800
PC-PR150VL	特価	¥62300
PC-PR150T	特価	¥48000
HG-4000PC	特価	¥154000
XP-2000PC	特価	¥154000
AP-900PC	特価	¥69800
AP-600PC	特価	¥51300

周辺機器

品名		価格
PC-8801-31	特価	¥29600
PC-8801-30	特価	¥26300
PC-88VA-12	特価	¥32600
PC-8801-23	特価	¥32600
PC-8801-24	特価	¥32600
PC-8801-17	特価	¥39800
PC-88VA-11K	特価	¥32600
MS-DOS Ver3.3B	特価	¥15800
PC-9872R	特価	¥8800
サウンドミュージシャン	特価	¥17900
リトルミュージシャン	特価	¥9500
SOS1(サウンドオーケストラ・ユーティリティ)	特価	¥3300
XE-1AJ	特価	¥21500
8"インターフェースボード	特価	¥17800
SNEミニ3(3.5"/1FDD)	特価	¥26800
SNEミニ5(5"/1FDD)	特価	¥31500
SNE-2(5"/2FDD)	特価	¥68000
GD-535M(3.5"+5")	特価	¥48800
CRC-MH4B(40MB.38ms)	特価	¥62800
CRC-IHR4(40MB.23ms/内蔵型)	特価	¥66800

周辺機器

品名		価格
HS-7RII	特価	¥29800
HS-10RII	特価	¥36800
HS-40CL	特価	¥51800
MD-24FS4	特価	¥32800
MD-24FS5	特価	¥36800
PV-M12	特価	¥16800
PV-M24	特価	¥31800
PV-M24VM5	特価	¥34800
PIO-PC34H-2MA	特価	¥30800
PIO-PC34H-3MA	特価	¥44300
PIO-PC34H-4MA	特価	¥54800
PIO-PC34H-6MA	特価	¥86800
PIO-PC34H-8MA	特価	¥113000
EMJ-1000mkII	特価	¥21300
EMJ-2000mkII	特価	¥34800
EMJ-4000mkII	特価	¥60800
EMA-2000	特価	¥74500
EMA-4000	特価	¥118000
記帳面(振替伝票付・中古品)	特価	¥28000
VC-N35(録音再生ビデオ・中古)	特価	¥28000

SUPPLY&周辺機器 (送料1個口につき1,000円/小物は、いくつかまとめて1個口になります。内税表示)

No.	商品	特価
1	グロリア GD-35M1 3.5インチ2HD/1FDD	¥24000
2	グロリア GD-35M2 3.5インチ2HD/2FDD	¥39800
3	グロリア GD-50M1 5インチ2HD/1FDD	¥27500
4	グロリア GD-50M2 5インチ2HD/2FDD	¥43800
5	コンピュータ切替器 本体2台←→プリンター1台	¥8500
6	モニター切替器 本体2台←→モニター1台 本体1台←→モニター2台 アナログ15P用ケーブル1本付	¥10500
7	フロッピーケース A5インチ100枚収納 B3.5インチ80枚収納	¥1500
8	PC-9801-26K	¥20800
9	サウンドボード PC-9801-26Kコンパチ 限定品!	¥118000
10	エス・エヌ・イー リトルオーケストラL	¥13800
11	エス・エヌ・イー リトルオーケストラ	¥16800
12	エス・エヌ・イー サウンドオーケストラL	¥21300
13	エス・エヌ・イー サウンドオーケストラV	¥25900
14	モニタースタンド 360度回転式/14・15インチ用	¥3600
15	キーボードカバー オールキー独立タイプ 98R/98V/98U/98DO/88FH以降 286V/X68/X68PROの8タイプ	¥2500
16	ディスプレーカバー 14インチモニター用	¥1000
17	WA-200 PC-9801/PC-286シリーズ対応	¥3400
18	MK-2 PC-8801シリーズ対応	¥4300
19	M-31 MSXシリーズ/77AVシリーズ/88(4MHzモード)E対応	¥4300
20	M-41 400カウント PC-9801/PC-286対応	¥4800
21	マウスパッド	¥1300
22	ディスククリーナー 5インチ用と3.5インチ用の2タイプ	¥1000
23	ノーブランド 10枚1箱 5"2HD / 5"2D	¥680 / ¥480
24	ノーブランド 10枚1箱 3.5"2HD / 3.5"2DD	¥1380 / ¥980
25	MIDIボード SX-68M X68000専用MIDIインターフェイスボード	¥17800
26	XE-1AP	¥12300
27	XE-1PRO	¥8450
28	XE-1ST	¥4650

パソコンの価格は変動いたしますので、お電話にてご確認下さい。

お問合せ
ご注文は ☎03-785-7855 受付時間 AM11:00▶PM7:00
定休日:日曜・祭日(FAX:03-781-7055)

す。 ※1月2日から市内局番が3ケタになります。03-3785-7855

只今ゲームソフトを3本以上お買い上げ頂きますと、送料を無料サービスいたします。
更に、2本以上(合計1万円以上)お買い上げ頂きましたお客様には、ディスククリーナーをお付けしております。

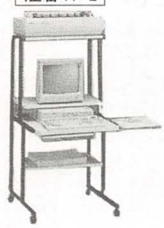
特選パソコンDESK (送料1個につき1,000円 内税表示)

注番 A-1



特価¥9800
650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

注番 A-2



Ⓐ特価¥15300
Ⓑ特価¥19800
(Ⓑはマウステーブル付)
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能

注番 A-3



特価¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

注番 A-4



特価¥30800
1100(幅)×780(奥)×850～1200(高)mm上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能。キャスター付

注番 A-5



530(幅)×400(奥)×598(高)mm
特価¥9980

注番 A-6



635(幅)×420(奥)×690(高)mm
キーボードテーブルはスライド式
ハンドレスト付
特価¥16800

注番 A-7



Ⓐ特価¥9800
Ⓑ特価¥12800
(Ⓑはヒジカケ付)

注番 A-8



640(幅)×700(奥)×1250(高さ)
特価¥12800

新作ゲームSOFT

2本以上ソフトを注文して頂きますと、ディスククリーナーを差し上げます。
(送料1本400円、2本700円、3本以上無料サービス 内税表示)

ア行

ソフト名	割引価格	機種名
アークスII	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
あーくしゅ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アウトサイドストーリー	¥ 3,420	98/88/MSX2
アクシス	¥ 7,480	X68
アクター98	¥30,600	98
アクティ	¥ 8,330	98
アズ・ユー・ライク1-3	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アソコの幸福	¥10,880	98
アトミックロボキッド	¥ 7,480	X68
アナザージェネシス	¥ 3,420	98
アマランス	¥ 7,480	98
アリスたちの午後1-2	¥ 6,630	98/88/X68
アルシャーク	¥ 8,330	98
アルバトロス2	¥ 8,330	98
アルバトロス2	¥ 7,480	MSX2
イースII	¥ 6,630	98/88/X1/AV/MSX2
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
イエスタディ	¥ 6,630	98/88/X68
いけないホリディ	¥ 3,420	98/88/MSX2
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X1/X68/MSX2Ⓓ
維新の嵐	¥10,030	MSX2Ⓡ
維新の嵐・CD付	¥10,370	98/88/VA/X1/X68/MSX2Ⓓ
イミテーションは愛せない	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2
イルミナ	¥ 5,780	88
インペリアル・フォース	¥ 7,480	98
ヴァリスII	¥ 7,480	98/88/MSX2
ヴァリスII	¥ 8,330	X68
ヴィザードリィV	¥10,880	98
WIZARD98 Ver3	¥16,830	98
ウェディング・ラプソディー	¥ 5,780	98/88
ウォーターフロント・アドベンチャー	¥ 3,420	98/88
美しき獲物たち5～6	¥ 3,600	98/88/X1/MSX2
うろつき童子	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
A.III	¥10,880	98
AI囲碁3	¥12,580	98
栄冠は君に	¥ 8,080	98/X68
エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	¥ 4,320	98
エクスタリアン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
SDスナッチャー	¥ 8,330	MSX2
X指定	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
F-15ストライクイーグルII	¥ 6,180	98
F-1道中記	¥ 5,780	MSX2
MSX View	¥ 8,330	MSXturbR
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88/MSX2
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98/X68
エメラルド伝説	¥ 6,630	98/88/X68
黄金の羅針盤	¥ 8,330	98
億万長者II	¥ 8,330	98

カ行

ソフト名	割引価格	機種名
帰ってきた探偵団X	¥ 4,930	98/88/MSX2
帰り道は危険がいっぱい	¥ 6,630	98/X68
陽炎迷宮	¥ 7,480	98/88/MSX2
CAL	¥ 5,780	98
ガンシップ	¥ 8,330	MSX2
ガンシップ	¥ 9,180	88
ガンシップ	¥10,030	98/X68
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,480	98
ガンダム・デザートオペレーション	¥ 8,330	98
機甲師団	¥ 8,080	98/X68
キサナ	¥ 5,780	98/88/MSX2
機動戦士ガンダム	¥ 5,780	MSX2
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98/88/MSX2
ギャラガ'88	¥ 6,970	X68
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,480	88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 8,330	98
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,780	98/88/MSX2
銀河英雄伝説II	¥ 8,330	98/X68
クォース	¥ 4,930	MSX2
クォース	¥ 5,780	98/X68
クォーター・スタッフ	¥ 8,820	98/88
グラナダ	¥ 7,480	X68
グラフサウルス	¥ 8,330	MSX2
グランプリサーカス	¥ 8,330	98
クリムゾン3	¥ 7,400	88/MSX2
激突ペナントレース2	¥ 5,360	MSX2
幻獣鬼	¥ 6,630	X68
源平討魔伝	¥ 6,630	X68
琥珀色の遺言	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2
コラムス	¥ 6,120	MSX2/TOWNS

サ行

ソフト名	割引価格	機種名
ザーク・レジェント・スペシャル	¥ 6,970	98
サークII	¥ 7,480	98/88/VA/MSX2
サイバーブロック	¥ 6,630	88
サイバリオン	¥ 7,920	X68
サイレントメビウス	¥12,580	98
サウスランチ Vol.2	¥ 3,400	MSX2
ザ・スーパーラスベガスII	¥10,880	98/X68
新・シナリオコレクション1-2	¥ 3,780	98/X68
新・パワーアップユーティリティ	¥ 4,320	98
三国志II	¥14,280	TOWNS
三国志II	¥12,580	98/88/X1/MSX2
三国志II・CD付	¥14,620	98/88/X1/MSX2
新・夜叉円舞曲	¥ 8,330	88
ジェノサイド	¥ 7,480	X68
ジェミニウイング	¥ 7,480	X68
シムシティ	¥ 8,330	98/X68
雀皇登竜門	¥ 8,330	98
手天童子	¥ 7,920	98/88
シュヴァルツシルトII	¥ 8,330	98/88/MSX2
シュヴァルツシルト	¥10,880	98/X68
ジンギスカン	¥ 8,330	98/88/X1/X68/77
シンセサウルス Ver.2	¥ 6,630	MSX2
秦始皇帝	¥ 6,630	98
スーパーピンクソックス	¥ 4,320	MSX2
水滸伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
水滸伝	¥10,030	MSX2Ⓡ
水滸伝・CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
スーパー大戦略	¥ 6,800	88/X1
スーパー大戦略	¥ 7,480	98/X68/MSX2Ⓓ
スーパー大戦略マップコレクション	¥ 4,500	98/X68
スーパークイズ	¥ 5,780	MSX2
雀ボーグすずめ	¥ 6,630	98/88/MSX2
ストロベリー大戦略	¥ 5,780	98
スパンオブドリーム	¥10,880	98
スペース・ローグ	¥ 8,330	98
スライミャー	¥ 6,380	X68
スロープ	¥ 6,630	98/88
聖戦士ダンバイン	¥ 7,480	MSX2
セーラー服戦士フェリス	¥ 5,780	98/88/MSX2
世界でいちばん君が好き!	¥ 4,930	98/88/X68/MSX2
ZERO	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
倉庫番パーフェクト	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA/X1
ソーサリアン・追加シナリオ1～3	¥ 3,420	98/88/VA/X1
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA/X1
宇宙翔けるビジネスマン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ソリッド・スネーク・メタルギア2	¥ 6,630	MSX2
ソルフィース	¥ 7,480	X68

タ行

ソフト名	割引価格	機種名
ダークレイスII	¥ 8,330	98
大航海時代	¥ 8,330	98/88/X1/MSX2
大航海時代・CD付	¥10,370	98/88/X1/MSX2
大航海時代	¥10,030	MSX2Ⓡ
大戦略IIIパワーアップキット	¥ 4,500	98
大戦略III'90	¥ 8,330	98
ダイナソア	¥ 7,400	88
ダイナマイト・デューク	¥ 7,480	X68
太平洋の嵐DX	¥12,580	98/VA
タッグ・オブ・ウォー	¥ 5,780	98/88/X68
堕天使KYOUKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ダ・ビンチ	¥ 5,780	88/X1/77
ダンガイオー	¥ 7,480	88
ダンジョン・バスター	¥ 5,780	98/88
地球防衛軍II	¥ 8,080	98/X68
ディー・欧州蜃気楼	¥10,880	98
D-Again	¥ 7,480	98/X68
D.P.S.SG	¥ 5,780	98/VA/X68/TOWNS
提督の決断	¥12,580	98/88/VA/X68
提督の決断・CD付	¥14,620	98/88/VA/X68
D・P・S	¥ 4,930	98/88/VA/X68
ティル・ナ・ノーグ	¥ 7,480	88
テグザー2	¥ 6,630	88/MSX2
デ・ジャ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
テトリス	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ
天と地と	¥ 9,330	88
天下統一	¥ 8,330	98/X68
天九牌	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
天使たちの午後III	¥ 7,480	98/88/MSX2
天使たちの午後・番外III	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
天と地と	¥10,880	98
電脳学園1～3	¥ 7,480	98/88/MSX2
電脳将棋II・永世名人	¥ 8,830	98
闘神都市	¥ 5,780	98
どきどきカードリーグ	¥ 4,930	98/88/MSX2
ときめきチェリーボックス	¥ 5,780	X68
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	¥ 7,400	98/88/MSX2/TOWNS
ドラゴンナイト	¥ 5,780	98/88/MXS2
ドラゴンウォーズ	¥ 8,820	98
ドラゴンナイトII	¥ 6,630	98/88
トリロジー・久鬼妖華真伝	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
トワイライトゾーン4・特別編	¥ 6,630	98/88
トンネルズ&トロールズ	¥ 8,820	98/88/X68/MSX2

ナ行

ソフト名	割引価格	機種名
ナイアス	¥ 7,400	X68
長くて甘い夜	¥ 4,930	88
ナビチューン	¥ 8,330	X68
ナビチューン	¥ 7,480	98
鳴門巻秘帳	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
日本経済入門	¥10,880	98
信長の野望・武将風雲録	¥ 8,330	88
信長の野望・武将風雲録・CD付	¥10,880	88
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/MSX2Ⓓ

ハ行

ソフト名	割引価格	機種名
はっちゃけあやよさん	¥ 3,420	98/88/X68/MSX2
パズニック	¥ 6,630	98/X68
パズルトピア	¥ 6,630	98
はっちゃけあやよさんII	¥ 3,420	98/88/MSX2
バトル	¥10,880	98/VA/X68
バブルボブル	¥ 6,120	X68
ハラキリ	¥ 7,400	88
バルーサの復讐	¥ 7,480	X68
遥かなるオーガスタ	¥10,880	98/NOTE
バルバトウスの魔女	¥ 6,630	98/88
晴れのちおおさわぎ	¥ 4,930	98/88/MSX2
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
バンドくん	¥15,980	98/TOWNS
BEAST	¥ 4,780	98/88/X68/MSX2
ピーチアップ 5～7	¥ 3,420	MSX2
ピアス	¥ 5,780	98/88/MSX2
ビート・バイズ	¥ 7,480	98
媚少女NORIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ヒルズファー	¥ 7,480	98
ぴんきい・ぽんきい 1-3	¥ 4,930	98/88/MSX2
ファーストクイーンII	¥ 7,480	98
ファーラの時結界	¥ 7,480	88
ファンタジーIV	¥ 8,820	98/88
FORMULA c.m.s	¥ 8,730	88
フォクシー	¥ 5,780	98/88
BURAI・上巻	¥ 7,480	98/88/MSX2
BURAI・下巻	¥ 8,330	98
フラッピー2	¥ 7,480	X68
フラッピープラス	¥ 4,930	98
ブランマーカー	¥ 5,780	98/X68
ブリッツクリーク	¥ 8,330	98
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 7,480	98
ぷりんぐあっぷ	¥ 8,330	98
ブルトン・レイ	¥ 7,480	98/X68
ブルトン・レイ シナリオ集1-2	¥ 4,320	98
ブルトン・レイ・シナリオエディタ	¥ 4,930	98
フレイ	¥ 6,630	98
ペロンチョ身体検査	¥ 5,780	98/88/MSX2
星の砂物語	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
保存版ロードランナー	¥ 6,630	98
ポッキー	¥ 5,780	MSX2
ポッキー	¥ 6,630	98/88
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
ポピュラス・プロミストランド	¥ 4,320	98/X68
ポピュラス	¥10,880	TOWNS
ポピュラス・ノート版	¥ 7,480	98NOTE
煩悩予備校	¥ 6,630	98

マ行

ソフト名	割引価格	機種名
マーキュリー	¥ 7,480	98
麻雀PLUS	¥ 4,930	98
麻雀刺客	¥ 8,250	MSX2
毎日がえっち	¥ 6,120	98
魔王の幻影	¥ 6,630	98/88
魔剣士KUMIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
マスターオブモンスターズII	¥ 7,480	98
魔導物語1-2-3	¥ 7,480	MSX2
ミスティブルー	¥ 7,920	98/88
MIDIサウルス	¥16,830	MSX2
無敵刑事・大打撃	¥ 6,630	98/88
めぞん一刻完結編	¥ 6,630	98/88/X1/77/MSX2Ⓓ
めぞん一刻完結編	¥ 8,330	X68
メルヘンパラダイス	¥ 5,780	98/88/MSX2
森田将棋II	¥ 9,000	98/X68
プロ野球ファミリースタジアム	¥ 6,630	TOWNS

ヤ行

ソフト名	割引価格	機種名
闇の血族 上巻-下巻	¥ 7,480	X68
遊撃王II・エアーコンバット	¥ 7,480	98/X68
優子物語	¥ 8,330	98
妖獣クラブ	¥ 5,780	X68
妖魔降臨	¥ 6,630	MSX2
夜の天使たち	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
46億年物語	¥ 8,280	98

ラ行

ソフト名	割引価格	機種名
ラグーン	¥ 7,480	X68
楽園の招待状	¥ 5,780	98/88
ランス2	¥ 5,780	98/88/VA/X68/TOWNS
ランダーの冒険III	¥ 6,630	MSX2
ランペルール	¥ 8,330	88/X1
ランペルール・CD付	¥10,370	98/88/X1
リップスティックADV2	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
RYU	¥ 9,860	98
リングマスターII	¥ 6,630	98
リングマスターII	¥ 7,480	X68
ルーンマスター2	¥ 3,500	MSX2
ルージュ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ルーンワース・黒衣の貴公子	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
レイ・ガン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
レインフォーサー	¥ 7,480	X68/TOWNS
レジオナル・パワー	¥ 8,330	98
レビュー	¥ 6,630	88
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68/MSX2
ロードス島戦記	¥ 8,330	98/VA/MSX2
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98/MSX2
ロンメル	¥ 7,480	98

ワ行

ソフト名	割引価格	機種名
ワールドゴルフIII	¥ 7,920	88
ワールドゴルフIII	¥ 7,920	88
ワールドコート	¥ 7,480	X68

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F

銀行口座 太陽神戸三井銀行 旗の台支店 普通口座:3304231

銀行振込 お電話のうえ、上記の口座にお振込み下さい。(ゲームソフトは書留をご利用下さい)

現金書留 右記の申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。

注　意 沖縄・離島の送料はゲームソフトを除いて別料金となります。

初期不良 お届けした商品に万一初期不良が発生した場合、10日以内にご連絡下さい。同一商品と交換させて頂きます。

総合保険 3万円以上のパソコン・ディスプレイ・プリンターには、メーカー保証に加えて東京海上火災の総合保険を一年間お付けしております。万一商品が、盗難・破損・火災・落雷・破裂・不注意による落下・取扱上の不注意による損害等、偶然の事故による損害が発生した場合、保険金が支払われます。

書留申込書BM1月号

フリガナ	
住所(〒　　)	
(TEL)	
名前	年　月　日生　才
使用機種	5″・3.5″/2D・2DD・2HD
商品名	
①	③
②	④

お知らせ ※11/13(火)、14(水)は連休です。

注目 平成3年1月末一括払いOK!!お得です。

パソコンプラザ OCT オクト

'90オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00
定休日 毎週火曜日

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

案内図



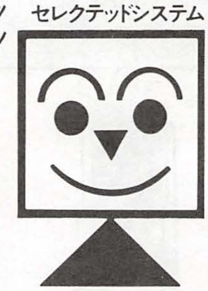
店頭セール実施中

全国通販

冬のボーナス(12月末)一括払いOK!!
手数料ナシ!! お店に遊びにおいでョ!!

電話一本で、ハイ即納

オクト セレクテッドシステム



OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回～60回)頭金ナシOK!
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

OCT-1 オクトー1 蒲田 OPEN

平成3年1月末一括払いOK!!
ゲーム(ビジネス)ソフト新製品続々入荷中!!
年末店頭大恩謝セール実施中、待ってます!!

PC-8801MC/PC-98DO+/PC-286Cフェア! これでカンペキ。組合せ自由 (送料¥2,000)

PC-CLUB(PC-286C-STD)

PC-286C-STD
■98ソフトが使える16ビット機
※CPU-80286、10MHZノーウェイト、PC-98シリーズソフト使用可能、スピーカー内蔵・サウンド機能装備、拡張スロット装備



PC-CLUB
- ●PC-CLUB (PC-286C-STD)
- ●CU-14GD
- ●MF-2HD 5枚
- ●マウス

定価合計¥237,800
大特価¥165,000

PC-98DO+

★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!

パソコン活用セミナー
●ハードウエアのチェック・キーボードレッスンからプログラミングの手引まで行なえるソフトです。
定価¥9,800

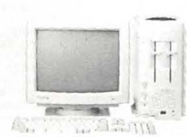


PC-98DO+
- ●PC-98DO+
- ●CU-14GD
- ●MD-2HD 10枚
- ●マウス
- ●パソコン活用セミナー

定価合計¥347,800
超特価¥238,000

PC-8801MC2

※8MHZ(ノーウェイト)のクラス最高の高速処理! 余裕の大容量のCD-ROM搭載。もちろん、ステレオ出力だからゲームサウンドも大迫力で楽しめます。



楽しさケタ違いCD-ROM!!

PC-8801MC2
- ●PC-8801MC2
- ●CU-14GD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)

限定

定価合計¥268,800
超特価¥155,000

PC-8801MC1

- ●PC-8801MC1
- ●CU-14GD
- ●MD-2HD 10枚
- ●ジョイカード(連射式)

定価合計¥237,800
特価¥145,000



PC-8801FE2 限定セット

- ●PC-8801FE2
- ●CU-14GD
- ●MD-2D 10枚
- ●ジョイカード(連射式)

定価合計¥188,800
超特価¥118,000

サムソン CVC-4681

定価¥84,800



- ●0.31%
- ●アナログ
- ●RGBカラー
- ●ノングレア
- ●回転台付
- ●640ドット×400ライン

※上記ディスプレイ変更の場合…+¥3,000

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●PC-KD853N……+¥17,000
- ●PC-KD854N……+¥ 9,000
- ●PC-KD881……+¥46,000
- ●PC-KD882……+¥26,000
- ●PC-TV354……+¥36,000
- ●PC-TV454……+¥47,000
- ●PC-KD863G……+¥50,000
- ●PC-TV455……+¥61,000
- ●CU-14FD……+¥ 7,000
- ●CU-14HD……+¥20,000
- ●CU-21HD……+¥71,000
- ●XC-1498II……+¥14,000
- ●XC-1498C……+¥ 9,000
- ●CU-14KD……+¥17,000

を加算して下さい。

限定パソコンデスク

- ●3段キャスター付
- ●1175(H)×640(W)×600(D)

限定特価 ¥8,800



プリンターコーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付) 送料¥1,000

NEC PC-PR150T

NEW
●48ドット熱転写漢字プリンター



(定価¥64,800)
特価¥46,000

EPSON AP-600PC

●24ドット熱転写漢字プリンター
●ハガキ～B4縦まで印字OK!!



(定価¥64,800)
NEW 特価¥45,000

NEC PC-PR150VL

●48ドット×48
●カラー熱転写
●5種のフォント



(定価¥84,800)
NEW 特価¥60,000

スター ●TX-24CL (¥69,800)……特価¥38,000
●JP-100 (¥79,800)……特価¥52,000
●JP-100CL (¥99,800)……特価¥64,000
エプソン ●AP-900PC (¥94,800)……特価¥65,000

アプリケーションソフト (送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
P I	ワープログラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
SHOGUN 2	ワープログラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥24,500
ユーカラart88	ワープログラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,000
ユーカラチャート	グラフィック	5D/5HD	¥24,000	¥18,000
88CARD	データベース	5D/5HD	¥28,000	¥21,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥18,000
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥20,000
880Term	通信	5D	¥ 9,900	¥ 9,900

周辺機器 (送料¥1,000)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII (MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII (FH/MH)	¥39,800	¥31,900
XE-1AJ	インテリジェント・コントローラー	¥23,800	¥18,000
PC-8872-U	マウス	¥ 9,800	¥ 7,900
TN-MOUSE88	マウス	¥ 7,800	¥ 4,500
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥ 9,500	¥ 8,000
PC-8801-30	CD-ROMドライブ	¥30,300	¥24,000
PC-8801-31	CD-ROMインター	¥34,800	¥27,800
XE-1AP	アナログ ジョイパット	¥13,800	¥11,000

ゲームソフト新製品・店頭セール実施中!! 来てネ!!

手数料ナシだって!!ウーン、利用しなくっちゃネ!!

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回～60回まであるヨ!!

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

ゲームソフト新製品続々入荷中!! 年末店頭セール実施中!! シャープ・富士通・東芝等のソフトもあるヨ!!

X68000Ⅱ 新製品フェア 組合せセット!!

★現金特価は税別
★クレジット価格は送料・税込み
(送料¥2,000)

X68000EXPERTⅡ EXPERTⅡ-HD



(A) CZ-603C-BK/GY 定価¥338,000
(B) CZ-613C-BK/GY 定価¥448,000

A セット:EXPERTⅡ(CZ-603C+CZ-605D)
…定価¥453,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	¥29,900	24回	¥15,870
36回	¥11,000	48回	¥8,500

B セット:EXPERTⅡ-HD(CZ-613C+CZ-605D)
…定価¥563,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	¥37,700	24回	¥19,800
36回	¥13,700	48回	¥10,600

X68000PROⅡ PROⅡ-HD



(A) CZ-653C-BK/GY 定価¥285,000
(B) CZ-663C-BK/GY 定価¥395,000

C セット:PROⅡ(CZ-653C+CZ-605D)
…定価¥400,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	¥25,900	24回	¥13,750
36回	¥9,580	48回	¥7,490

D セッ:PROⅡ-HD(CZ-663C+CZ-605D)
…定価¥510,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	¥34,100	24回	¥17,900
36回	¥12,400	48回	¥9,600

頭金ナシ!! 超低金利クレジット

- 頭金ナシ!!
- 1回〜60回クレジットOK!!
- 組合せ自由! TEL下さい。

他のディスプレイ組合せ
①CZ-603D ②CZ-613D ③CU-21CD ④CU-21HD

上記の68000セットにプレゼント!!
- MD-2HD 10枚
- ジョイカード
- アフターバーナー(ゲーム)の3つをプレゼント

SUPER-HD特選セット

SUPER-HD



- CZ-623C-TN
- CZ-613D-TN
- MD-2HD 10枚
- ジョイカード(連射式)
- アフターバーナー
- シリコン・キーボード・カバー

(合計定価¥633,000)

12回	¥42,800	24回	¥22,600
36回	¥15,700	24回	¥12,200

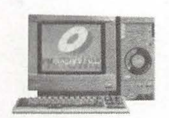
大特価!! TEL下さい

●クレジット価格は送料・消費税込みです

オクト特選 周辺機器 (送料¥1,000)

- CZ-6BE1B (¥28,000)……特価¥21,000
- CZ-6BE2 (¥79,800)……特価¥60,500
- CZ-6BE4 (¥138,000)……特価¥104,800
- CZ-6BM1 (¥26,800)……特価¥20,500
- CZ-6EB1 (¥88,000)……特価¥66,800
- CZ-6VT1 (¥69,800)……特価¥53,000
- CZ-6TU (¥33,100)……特価¥25,000
- CZ-6BV1 (¥21,000)……特価¥15,800
- CZ-64H (¥120,000)……特価TEL下さい!
- CZ-8NS1 (¥188,000)……特価TEL下さい!
- BF-68PRO (¥19,800)……特価¥15,500
- SX-68M (¥19,800)……特価¥15,000

富士通 FM-TOWNSセット 送料無料!!



■FM-TOWNSモデル2Fセット
- FM-TOWNS2F(本体)(¥378,000)
- FMT-DP531(カラーCRT)(¥89,800)
- FMT-KB105(キーボード)(¥30,000)
- B-276A010(システムソフト)(¥20,000)

定価合計¥517,800
オクト限定大特価 TEL下さい。

■FM-TOWNSモデル20Fセット NEW
- FM-TOWNS20F(本体)(¥323,000)
- FMT-DP531(カラーCRT)(¥89,800)
- FMT-KB105(キーボード)(¥30,000)

定価合計¥442,800
オクト大特価¥368,000(消費税込)

■TOWNS新製品発表セール年末特大プレゼント!!
①パソコンラック(3段) ②ブランクディスク 5枚
③シムシティ(大人気のシミュレーションゲームソフト=¥8,800)

PC-98/PC-286・386スペシャルセット(パソコン活用セミナー付) 送料¥2,000

NEC PC-9801RX21



- PC-9801RX21
- CVC-4681
- MD-2HD(10枚)
- マウス
- パソコン活用セミナー

合計定価¥432,600
特価¥257,000

NEC PC-9801RS21



- PC-9801RS21
- CVC-4681
- MD-2HD(10枚)
- マウス
- パソコン活用セミナー

合計定価¥492,600
特価¥300,000

EPSON PC-286VG-STD



- PC-286VG-STD
- CVC-4681
- MD-2HD(10枚)
- マウス
- パソコン活用セミナー

合計定価¥362,600
特価¥220,000

EPSON PC-386M-STD

- PC-386M-STD
- CVC4681
- MF-2HD(5枚)
- マウス
- パソコン活用セミナー

合計定価¥421,800
特価¥274,000

■PC-386VR-STD
- PC-386VR-STD+CVC-4681+MD-2HD 10枚+マウス+パソコン活用セミナー

定価合計¥432,800 特価**¥260,000**

■PC-286UX-STD
- PC-286UX-STD+CVC-4681+MD-2HD 10枚+マウス+パソコン活用セミナー

定価合計¥352,800 特価**¥224,000**

■PC-9801EX2
- PC-9801EX2+CVC-4681+MF-2HD 5枚+マウス+パソコン活用セミナー

定価合計¥442,600 特価**¥260,000**

■PC-9801ES2
- PC-9801ES2+CVC-4681+MD-2HD 10枚+マウス+パソコン活用セミナー

定価合計¥542,600 特価**¥340,000**

■PC-9801RA21
- PC-9801RA21+CVC-4681+MD-2HD 10枚+マウス+パソコン活用セミナー

定価合計¥592,600 特価**¥357,000**

■PC-98NOTE-SX
- PC-98NOTE-SX+MF-2HD 5枚

定価合計¥298,000 特価**¥204,000**

★ディスプレイ変更の場合
- エプソンCR-4000 (¥94,800)……+¥14,000
- エプソンCR-5000 (¥138,000)……+¥54,000
- NEC PC-TV455 (¥147,000)……+¥58,000
- NEC PC-TV354 (¥110,000)……+¥34,000
- NEC PC-TV454 (¥128,300)……+¥44,000
- NEC N-5913L(G) (¥138,000)……+¥52,000
- NEC PC-KD854N (¥84,800)……+¥6,000
- NEC PC-KD853N (¥118,000)……+¥15,000
- NEC PC-KD881 (¥118,000)……+¥43,000
- NEC PC-KD882 (¥89,800)……+¥28,000
- シャープ CU-14FD (¥74,800)……+¥4,000
- シャープ CU-21HD (¥148,000)……+¥68,000
- シャープ CU-14HD (¥94,800)……+¥17,000
- 三菱 XC-1498CMKⅡ (¥107,000)……+¥11,000
- 三菱 XC-1498C (¥99,800)……+¥6,000

を加算して下さい!!

モデム・コーナー (送料¥1,000)

NEC
- COMSTARZ2424/4……特価¥28,000
- COMSTARZ2424/5……特価¥32,500
- MD-1200AⅢ……特価¥14,800

オムロン
- MD-12FS……特価¥15,000
- MD-24FP4Ⅱ……特価¥26,000
- MD-24FN5……特価¥30,000
- MD-24FS4……特価¥31,000
- MD-24FS5……特価¥34,000
- MD-24FS7……特価¥44,000
- MD-24FC5……特価¥34,800
- MD-24FP5Ⅱ……特価¥28,500
- MD-24FN4……特価¥27,000

AIWA
- PV-A24VM5……特価¥33,000
- PV-A24V42……特価¥32,500
- PV-A12……特価¥14,500
- PV-MA24……特価¥29,000

ミュージカル・ツール (送料¥1,000)

ローランド
- ミュージ郎(¥158,000)……特価¥129,800
- ミュージ郎Jr.(¥98,000) 特価¥81,800

SNE
- サウンドオーケストラV(¥35,000)……特価¥22,800
- サウンドオーケストラL(¥28,000)……特価¥17,800
- リトルオーケストラ (¥22,000)……特価¥14,300
- リトルオーケストラL (¥18,000)……特価¥11,800
- サウンドMUSICIAN (¥25,000)……特価¥15,900
- GINGA-RX1286L (¥32,000)……特価¥19,000

ニーズ
- TN-F3E(¥19,800)……特価¥12,800
- TN-F1G(¥29,000)……特価¥19,000
- FM-1コンサート(¥29,800)

■PC-9801-26Kコンパチ+ソフト付……特価¥12,800

アクセル
- FM-2 (¥29,800) ライブSP付……特価¥19,800

オクト推奨プリンター 送料¥1,000

NEC
- PC-PR201/60A(¥158,000)……特価¥112,000
- PC-PR201/65A(¥215,000)……特価¥154,000

エプソン
- VP-2600PC(¥145,000)……特価¥105,000
- XP-2000PC(¥198,000)……特価¥145,000

STAR
- JP-200CL(¥134,800)……特価¥76,000
- JP-200 (¥104,800)……特価¥68,000

ドライブユニット 送料¥1,000

緑電子
- CUBIC-CWS 5-2HD-2ドライブ……特価¥53,000
- LITTLE-F1 3.5HD-1ドライブ……特価¥24,000
- LITTLE-F2 3.5HD-2ドライブ……特価¥36,000

コンピュータ・リサーチ
- CRC-FD3.5S 3.5HD-1ドライブ……特価¥28,000
- CRC-FD3.5W 3.5HD-2ドライブ……特価¥42,000

パソコンラック

送料無料



Ⓐ5段キャスター付
キーボードが収納できるから、手元でマウス操作ができる!!
1325(H)×640(W)×700(D)
特価 ¥16,000



Ⓑ4段キャスター付
どんなパソコンにもフレキシブルに対応!!
1245(H)×614(W)×600(D)
特価 ¥12,000

店頭ゲームソフトオール25%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込:お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留:封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

1回	2.06	3回	3	6回	4	10回	5.5	12回	5.5	15回	8	18回	10
20回	11	24回	12	30回	16	36回	17	48回	22	60回	28	—	

振込先
富士銀行 久ヶ原支店 ㊂NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 ㊂No.0278691
株式会社 億人(オクト)

※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。
※送料:本体+ディスプレイ等2個口¥2,000です。(注、北海道・九州は1個口¥1,500 、沖縄・離島は別途料金になります。)

Dyna パソコンハウス 日本全国お電話一本！通販システム

ファミコンソフト破格値で大放出!! すべて税込み金額!!

商品名	価格
〈ゲームボーイ〉	
インベーダー	¥1.200
フラッピー	¥1.200
キュービリオン	¥1.200
パズルボーイ	¥1.200
連珠	¥1.200
ピットマン	¥1.200
ピンボールパーティー	¥1.200
カードゲーム	¥1.200
ポパイ	¥1.200
コスモタンク	¥1.200
ファニーフィールド	¥1.200
ベースボールキッズ	¥1.400
パチンコタイム	¥1.400
スーパーチャイニーズランド	¥1.600
モトクロスミニアックス	¥2.100
ゴルフ	¥2.100
ベースボール	¥2.100
テニス	¥2.100
カラテカ	¥2.100
らんま1/2	¥2.100
テトリス	¥2.100
魁／男塾	¥2.100
スーパーマリオランド	¥2.100
ペンギンボーイ	¥2.100
阿弥蛇	¥2.100
ゴーストバスターズ	¥2.600
TMNT	¥2.600
バットマン	¥2.600
ネメシス	¥2.600
サイドポケット	¥2.600
アフターバースト	¥2.600
バトルピンポン	¥2.600
バルダーダッシュ	¥2.600
モンスタートラック	¥2.600
ルナランダー	¥2.600
信長の野望	¥4.500
〈ファミコン〉	
とんじゃん	¥1.980
じゃりん子チエ	¥1.980
ロードオブキング	¥1.980
オペレーションウルフ	¥1.980
ハリキリスタジアム'88	¥1.980
ホーリーダイバー	¥1.980
スイートホーム	¥1.980
松本享の株式必勝学2	¥1.980
電脳九星占い	¥1.980
シャドウゲイト	¥1.980
アキラ	¥1.980
マルサの女	¥1.980
ウィロー	¥1.980
クォース	¥2.100
マインドシーカー	¥2.100
フリップル	¥2.100
ハイドランド3	¥2.100
必殺道場やぶり	¥2.100
ボンバーキング	¥2.100
星霊狩り	¥2.100
メジャーリーグ	¥2.100
影狼伝説	¥2.100
ドラゴンニンジャ	¥2.100
燃えろ／プロ野球'88	¥2.100
ファリア	¥2.100
どすこい大相撲	¥2.100
ウィッツ	¥2.100
キャッスルクエスト	¥2.100
ドラゴンバスター2	¥2.100
コズミックウォーズ	¥3.100
燃えろプロテニス	¥3.100
ファミスタ'90	¥3.100
じゃじゃ丸撃魔伝	¥3.100
メルビルの炎	¥3.100
ソルステイス	¥3.100
ゴルゴ13II	¥3.100
ファミリー麻雀	¥3.100
激突四駆バトル	¥3.100
ドラゴンボール3	¥3.100
激突スタジアム	¥3.100
上海2	¥3.100
スーパーマリオ Bro.	¥3.400
テトリス	¥3.800
ダッシュ野郎	¥3.900
ロックマン	¥3.900
ツインビー3	¥4.000
ドラエモンギガゾンビの逆襲	¥4.100
ドラゴンクエスト	¥4.500
ドラゴンクエスト2	¥5.000
ドラゴンクエスト3	¥5.000
ドラゴンクエスト4	¥4.500
スーパーマリオ3	¥4.600
ぼく、ドラキュラくん	¥4.800
烈火の如く天下を取れ／	¥4.900
ニチブツマアジャン2	¥5.000
パロディウスだ	¥5.300
ゴエモン外伝	¥5.700
パチ夫くん3	¥6.400
ジンギスカン	¥7.000
ラストハルマゲドン	¥8.400
維新の嵐	¥9.100
〈PC−エンジン〉	
定吉七番	¥1.000
妖怪道中記	¥1.000
青いブリンク	¥2.100
インベーダー	¥2.200
ドラゴンスピリット	¥2.200
ウイニングショット	¥2.200
パラノイア	¥2.200
ギャラガ'88	¥2.200
R-TYPE	¥2.200
あっぱれ／ゲートボール	¥2.300
奇々怪々	¥2.300
ワールドコート	¥2.480
ワールドスタジアム	¥2.700
バルンバ	¥2.980
ドラエモン	¥2.980
マニアックプロレス	¥3.100
神武伝承	¥3.100
ロックオン	¥3.100
忍	¥3.100
オーダイン	¥3.980
ボンバーマン	¥4.500
サイバーコア	¥4.600
関ヶ原	¥4.900
スプラッターハウス	¥5.200
スーパースターソルジャー	¥5.200
ベラボーマン	¥5.200
エアロブラスター	¥5.500
ダライアスプラス	¥7.100
〈CD−ROM〉	
ぎゅあんぶらぁ自己中心派	¥2.100
ビックリマンワールド	¥2.100
ロムロムスタジアム	¥2.100
上海2	¥4.100
みつばち学園	¥4.400
SP大戦略	¥5.100
デスブリンガー	¥5.200
ヴァリス3	¥5.800
ラストハルマゲドン	¥6.200
〈メガドライブ〉	
ズーム	¥1.500
スーパーハイドライド	¥1.500
おそ松くん	¥2.000
アレックスキッド	¥2.000
ヘルツォークツヴァイ	¥3.000
ヴァーミリオン	¥3.100
カース	¥3.100
ファンタジースター3	¥3.100
クラックス	¥3.700
ファイナルブロー	¥4.100
ラスタンサーガ2	¥4.100
TELTELまあじゃん	¥4.100
XDR	¥4.100
スーパーリアルバスケットボール	¥4.380
四天明王	¥4.500
TELTELスタジアム	¥4.600
スペースインベーダー'90	¥4.600
DJボーイ	¥4.600
ヘルファイター	¥4.900
バットマン	¥4.980
インセクターX	¥4.980
大魔界村	¥5.000
レイボウアイランド	¥5.100
ファットマン	¥6.400
〈ハード&サプライ〉	
コアグラフィックス	¥17.500
スーパーグラフィックス	¥29.800
CD-ROM²	¥38.800
ファミコン	¥10.000
ディスクシステム	¥9.800
ファミリースティック	¥4.100
ホリコマンダー	¥1.800
ファミコン用コントローラー1,2	各¥1.250
ホリボックス	¥1.200

ここにない商品も2〜4割引で
多数あります。
TELにてお気軽に確認下さい。

パソコンハウス DYNA〈ダイナ〉

PC-98シリーズ

商品名	割引価格
A列車で行こうIII	9.900
マスターオブモンスターズII	6.800
F-15ストライクイーグルII	8.500
スパンオブドリーム	9.900
続ダンジョンマスター	7.600
アルシャーク	7.600
ブライ下巻	7.600
ナビチューン	6.800
X'na	5.300
イルミナ	5.300
天使達の午後III番外編	6.800
シムシティー	7.600
大戦略III'90	7.600
大戦略III PWキット	4.000
銀河英雄伝説2	7.600
レジオナルパワー	7.600
ブリッツクリーク	7.600
マスターオブモンスターズ2	6.800
ランペルール	7.600
サーク2	6.800
ダークレイス2	7.600
ルーシーショット	6.100
黄金の羅針盤	7.600
大航海時代	7.600
提督の決断	11.500
三国志2	11.500
戦国群雄伝	7.600
ジンギスカン	7.600
水滸伝	7.600
維新の嵐	7.600
キャンペーン版大戦略2	7.600
スーパー大戦略	6.800
天下統一	7.600
インペリアルフォース	6.800
エアコンバット	6.800
大海令	10.700
大海令〜南海の死闘〜	7.400
Far Side Moon	7.400
機甲師団	7.400
栄冠は君に	7.400
ファーストクィーン	6.800
ファーストクイーン	8.800
DUEL98	6.800
銀河英雄伝説＋セット	9.000
シュヴァルツシルト	9.900
シュヴァルツシルト2	7.600
機動戦士ガンダム〜クラシック〜	6.800
ガンシップ	9.200
サイレントサービス	6.800
パイレーツ	7.600
天と地と	9.900
斬アナログ版	7.600
D〜欧州蜃気楼〜	9.900
バトル	9.900
ティルナノーグ	7.400
ティルナノーグ2	7.600
ブルトンレイ	6.800
ブルトンレイシナリオ集	3.800
ブルトンレイエディタセット	4.500
Ys3	6.800
ドラゴンスレーヤー6	6.800
ソーサリアン	7.600
ソーサリアンユーティリティー	3.000
ソーサリアンシナリオ1〜3	各3.000
ロードス島戦記	7.600
ルーンワース	6.800
サーク	6.800
アークス2	6.800
ヴァリス2	6.800
メルルーン	6.800
ダークレイス	7.500
デスブリンガー	7.600
ブライ上巻	6.800
レナム	7.600
MISTY1〜6	各3.900
サイレントメビウス	11.500
神戸恋愛物語	6.800
琥珀色の遺言	7.600
DIOS	7.600
38万キロの虚空	7.600
ガウディー	7.600
DOLL	6.100
怨霊戦記	7.600
キングオブシカゴ	9.900
ポピュラス	7.600
プリンスオブペルシャ	6.800
GPサーカス	7.600
麻雀大会	7.600
麻雀武蔵	7.600
雀皇登竜門	7.600
RYU〜哭きの竜〜	9.000
今夜も朝までパワフル麻雀2	6.100
上海2	5.300
パズルトピア	6.100
倉庫番パーフェクト	5.300
テトリス	5.300
石道	6.100
囲碁2	11.500
永世名人	7.600
三連星	11.500
森田将棋2	7.800
遥かなるオーガスタ	9.900
エイトレイクスゴルフクラブ	3.800
マスターズヒストリー	7.600
ダブルイーグル	7.400
CanCanバニースペリオール	5.300
Lipstick ADV	5.300
Lipstick ADV2	5.300
殺しのドレス2	5.300
晴れのち大騒ぎ	5.300
ストロベリー大戦略	5.300
セーラー服戦士フェリス	5.300
うろつき童子	5.300
世界で一番君が好き	4.500
ドラグーンアーマー	4.500
Deja	5.300
ドラゴンナイト	5.300
Foxy	5.300
ピュア	5.300
デザート	5.300
スロープ	6.100
ウエディングラプソディー	5.300
ランス	5.300
ランス2	5.300
あぶないてんぐ伝説	4.500
D.P.S.	4.500
D.P.S. SG	5.300
長くて甘い夜	6.100
DokiDokiカードリーグ	4.500
電脳学園1〜3	各6.800

X68000シリーズ

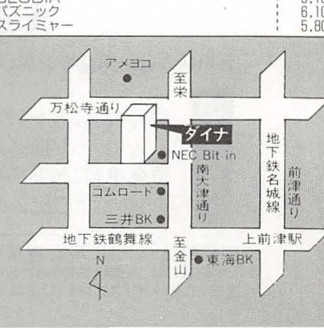
商品名	割引価格
シュヴァルツシルト	9.900
エメラルドドラゴン	7.600
ブルトンレイ	6.800
続ダンジョンマスター	7.600
世界で一番君が好き	4.500
CanCanバニースペリオール	5.300
シムシティー	7.600
ソルフィース	6.800
銀河英雄伝説2	7.600
機甲師団	7.400
栄冠は君に	7.400
Axis	6.800
ラグーン	6.800
幻獣鬼	6.100
ダイナマイトデューク	6.800
ストロベリー大戦略	5.300
ドラゴンナイト	5.300
DPSSG	5.300
大海令	10.700
大海令〜南海の死闘〜	7.400
A列車で行こう2	9.900
Far Side Moon	7.400
銀河英雄伝説＋SET	9.000
三国志2	11.500
水滸伝	7.600
維新の嵐	7.600
ジンギスカン	7.600
信長の野望 戦国群雄伝	7.600
提督の決断	11.500
斬	7.600
天下統一	7.600
ファーストクィーン	6.800
スーパー大戦略68K	6.800
アークス2	6.800
ヴァリス2	7.600
ルーンワース	6.800
デスブリンガー	7.600
サーク	6.800
Ys3	7.600
レナム	7.600
第四のユニット3〜5	各6.800
ミスティー1〜6	各3.900
闇の血族〜上巻	6.800
闇の血族〜完結篇	6.800
アルフェイム	7.600
神戸恋愛物語	6.800
殺意の接吻	4.500
ザ・マンアイラブ	6.100
琥珀色の遺言	7.600
道化師殺人事件	6.100
遊撃王2〜エアコンバット	6.800
メタルサイト	6.800
アルビオン	7.600
グラナダ	6.800
ナイトアームス	7.500
サンダーフォース2	7.600
ジェノサイド	6.800
A-JAX	6.800
上海2	5.300
倉庫番パーフェクト	5.300
たんば	6.100
BLODIA	6.100
パズニック	6.100
スライミヤー	5.800

全国通販システム ●まずお電話でお申込みください。

ハード商品のお支払いはお好きな方法で！

①現金書留／右記住所へ送金ください。
②銀行振込〈振込先〉岡崎信用金庫瑞穂支店（普）168041
③代金着払／商品と引替に代金をお支払いください。手数料が必要です。
＊クレジットもOK、詳しくはお電話でお問合せください。

パソコンハウス ダイナ
〒460 名古屋市中区大須3-31-28
営業時間AM10:00〜PM8:00（年中無休）



流通事情により、価格変動する事がございますのでご了承ください。

お支払いは便利な商品到着時の代金引替システムで!! クレジットも大歓迎!

X68000 スペシャルプライス

EXPERT II 在庫少量

(CZ-603C ¥338,000) + (CZ-605D ¥115,000)

Dyna特価 ¥319,000(税込み)

PRO II

(CZ-653C ¥285,000) + (CZ-605D ¥115,000)

Dyna特価 ¥280,000(税込み)

テンキーを酷使するHeavy Gamer達に! テンキーパット大特価!!

	定価	割引価格	※数に限りがあります。
GINGA-RX	¥34,000	¥9,800	……LV-01、LTP2が使える機種に!
GINGA-88	¥32,000	¥6,800	……FH以降の全機種、VA可
GINGA-286L	¥15,000	¥4,800	……PC286L、LE、LFに!

	定価	限定割引価格
CZ603D	¥ 84,800	¥ 61,000
CZ613D	¥135,000	¥ 97,000
CZ604D	¥ 94,800	¥ 68,800
CZ605D	¥115,000	¥ 82,800

	定価	限定割引価格
CZ653C	¥285,000	¥205,000
CZ663C	¥395,000	¥285,000
CZ603C	¥338,000	¥238,000
CZ613C	完売しました。	

君のパソコンライフをシステムUP!

パソコンラック大特価

- ■三段タイプ ¥ 9,800
- ■四段タイプ ¥12,800

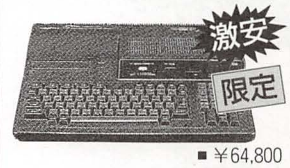
SANYO PHC-70FD2 + CMT-A14F1

(MSX2+&MSX用CRT)

定価合計 ¥149,600

限定!!大特価 ¥89,800

SANYO PHC-70FD



激安 限定

■¥64,800

Dyna特価 ¥39,800

SONY HBD-F1

★MSX用3.5″フロッピーディスクドライブ



■Y35,800

Dyna特価 ¥29,800

PANASONIC FS-PC1

★48ドット熱転写カラープリンター



■¥59,800

Dyna特価 ¥46,800

PANASONIC FS-A1ST

★16ビット
★PCM付

新製品

入荷決定!

■¥87,800

Dyna特価 ¥65,800

☎052-261-7830

東京☎03-5261-0076

Call me!!

商品名	割引価格
キューブランナー	6.100
ワールドコート	6.800
クォース	5.100
フラッピー2	6.800
ポピュラス	7.600
天九牌	5.300
琉球	4.500
きゃんきゃんバニー	4.500
うろつき童子	5.300
ランス	5.300
ランス2	5.300
Lipstick ADV	5.300
DeJa	5.300

MSX2/MSX2+シリーズ

商品名	割引価格
フレイ	6.100
F1道中記	5.300
シードオブドラゴン(R専用)	6.800
X'na	5.300
銀河英雄伝説2	7.600
サーク2	6.800
電脳学園1・2	6.800
三国志2	11.500
信長の野望戦国群雄伝	7.600
ジンギスカン	7.600
維新の嵐	7.600
水滸伝	7.600
スーパー大戦略	6.800
マスターオブモンスターズ	5.300
シュヴァルツシルト	7.600
シュヴァルツシルト2	7.600
銀河英雄伝説+SET	9.000
ガンシップ	7.600
ロボクラッシュ	6.100
SDガンダムカプセル戦士2	6.700
Ys3	6.800
ドラゴンスレーヤー6	6.800
サーク	6.800
ラヴァルー	6.800
ナビチューン	6.800
ファイナルファンタジー	6.100
アークス2	6.800
ロードス島戦記	7.600
ブライ上巻	6.800
ヴァリス2	6.800
レナム	6.800
SDスナッチャー	7.600
ルーンワース	6.800
クリムゾン3	6.800
魔導物語123	6.800
ルーンマスターII	3.000
琥珀色の遺言	7.600
殺意の接吻	5.300
サイオブレード	6.800
ミスティー1~6	各3.900
神の聖都	7.600
シンセサウルスVer.2	6.100
グラフサウルス	7.600
サウルスランチ0~2	各3.000
倉庫番パーフェクト	5.300
上海2	5.300
銀河	5.300
石道	6.100
麻雀悟空	5.300
麻雀刺客	7.500
麻雀狂時代SP	5.300
テトリス	5.300
クォース	4.500
アレスタ2	5.300
メタルギア2	6.100
妖魔降臨	6.100
マスターズヒストリー	6.800
きゃんきゃんバニー	4.500
きゃんきゃんバニースペリオール	5.300
Lipstick ADV	5.300
Lipstick ADV2	5.300
殺しのドレス2	5.300
晴れのち大騒ぎ	5.300
セーラー服戦士フェリス	5.300
うろつき童子	5.300
世界で一番君が好き	4.500
DeJa	5.300
ドラゴンナイト	5.300
Foxy	5.300
ランス	5.300
ペロンチョ身体検査	5.300

PC-88シリーズ

商品名	割引価格
手天童子	6.800
天使達の午後III・番外編	6.800
銀河英雄伝説2	7.600
信長の野望　武将風雲録	7.600
サークII	6.800
X'na	5.300
イルミナ!	5.300
斬~夜叉円舞曲	7.600
ランペルール	7.600
大航海時代	7.600
三国志2	11.500
維新の嵐	7.600
水滸伝	7.600
ジンギスカン	7.600
提督の決断	11.500
太平洋の嵐DX(VA)	11.500
バトル(VA)	9.900
キャンペーン版大戦略2	6.800
マスターオブモンスターズ	6.800
シュヴァルツシルト1、2	各7.600
銀河英雄伝説+SET	9.000
シルバーゴースト	6.100
ファーストクィーン(VA)	6.800
デュエル	6.800
パイレーツ	6.800
ガンシップ	8.400
ティルナノーグ	6.800
ソーサリアン	7.600
ソーサリアンユーティリティー	3.000
ソーサリアンシナリオ1~3	各3.000
Ys3	6.800
ドラゴンスレーヤー6	6.800
クリムゾン3	6.800
夢幻の心臓3	6.800
ブライ上巻	6.800
ルーンワース	6.800
エメラルドドラゴン	6.800
ナビチューン	6.800
アークス2	6.800
ヴァリス2	6.800
サーク	6.800
ミスティー1~6	各3.900
神戸恋愛物語	6.800
怨霊戦記	7.600
琥珀色の遺言	7.600
上海2	5.300
きゃんきゃんバニースペリオール	5.300
Lipstick ADV	5.300
Lipstick ADV2	5.300
殺しのドレス2	5.300
うろつき童子	5.300
セーラー服戦士フェリス	5.300
晴れのち大騒ぎ	4.500
Foxy	5.300
ドラゴンナイト	5.300
ピュア	5.300
デザート	5.300
スロープ	6.100
ウエディングラプソディー	5.300
ランス	5.300
電脳学園1~3	各6.800
DeJa	5.300
ピンキーポンキー1~3	各4.500

バックアップツール

商品名	割引価格
ウイザード98V、3DOS版	18.400
ウイザード88	11.300
ファイルマスター98V、2	16.500
ファイルマスター88	11.300
ファイルマスターMSX2	7.700
ニュータイプ88	15.500
フォーミュラ68K	18.400
天下無敵 MSX2	2.000
バックアッププロ X68K	2.000
SHADOW 88	2.000
影武写 98	2.000
TWINCOPY(98.88.X68.MSX2)	各2.000

特価¥1,900コーナー!!(残り頻少)

まとめて2本お買い上げの場合は1本1,750円
3本なら1本1,500円
5本以上で1本1,000円!!
通常の商品お買い上げのお客様にも1本1,000円!!

死体置場で夕食を	(98 5″、MSX2)
プログラムコレクション1~3、5	(MSX2)
リウィード	(X68)
リガルード	(98 5″)
ギャルウォーズ	(88)
まじゃべんちゃーねぎ麻雀	(X1)
まじかるぼっくす	(88)
おとめぱーてぃー	(88)
ビリヤードきゃびるん	(88)

サプライ

商品名	割引価格
ノーブランド 5″ 2HD	550
ノーブランド 3.5″ 2HD	1.200
KONICA 3.5″ 2DD	1.500
ブラックマウス(88、MSX2用)	4.100
マウス+カウントチェンジャーSET	4.100

掲載商品25%OFF!!
掲載されてない商品も10%~25%OFFします。
TELにて気軽に問い合わせください。

パソコンソフト・ファミコンソフトのお申し込み方法

●代金引換の場合

まず在庫確認のお電話ください。

在庫があれば当日か翌日発送いたします。在庫がない場合は納期をお知らせします。

どちらの場合も送料を計算し金額をお知らせしますが、代金引換の場合は本数をまとめていただいた場合でも送料はあまり変わりませんので、たくさんご注文いただいた方がお得です。

●現金書留の場合

税込割引価格に送料を足した金額を申込み用紙と一緒に送ってください。発売されていないものを除いて、通常1週間以内にお届けできます。

(現金書留の場合の送料)

パソコンソフト・ファミコンソフト・サプライ
1本 600円　2本 900円　3本以上 350円×本数

ファミコン類本体
1台につき 1,000円

離島にお住まいの方は電話にて確認ください。

パソコンハウス ダイナ
〒460 名古屋市中区大須3-31-28
山惣ビル2F
●ご注文・お問合せは 営業時間 AM10時~PM8時 年中無休
☎052-261-8080

〈キリトリ線〉

注文書　注文商品名

お名前　　TEL (　　)

ご住所 〒　　お持ちのパソコンの種類
本体名/
テレビ/
プリンター/



高価な品物だから、ショップも慎重に選びたい。

品切れの際は、御容赦下さい。

No.1 クレジットシステム

1. 9ヶ月先からのお支払いOK

スキップクレジットを御利用になれば支払い開始月を1ヶ月から、最長9ヶ月先までおくらせる事が出来ます。

2. 月々¥1,000からのお支払いOK

月々のお支払い金額の設定が￥1,000からOK。

3. 84回払いもOK

お客様のプランに合わせて、1回から最長84回まで支払い回数をお選びいただけます。

4. ステップアップクレジット

お客様のプランに合わせて、毎月のお支払い金額を徐々に増やしていくシステムです。例えば、1年目は￥3,000、2年目は￥6,000というように、御自由に設定することができます。

5. ボーナス10回払いもOK

毎月の支払いは0（ゼロ）、ボーナス時のみのお支払いでクレジットが御利用になれます。回数は1,2回の他、4・6・8・10回払いまでOK。

6. 業界No.1の低金利

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84
他社金利	3	4	5	7	9	10	12	13	16	19	21	25	28	31	35	—	—	—	—
Sofmap金利	2.0	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5	11.0	11.0	11.5	16.0	16.0	20	21	26	27	33	35	39	42

7. カードクレジット

各種クレジットカードが店頭だけでなく、通信販売でも御利用になれます。詳しくはお気軽にお問い合わせ下さい。

8. カレッジクレジット

保証人なしで、学生の方でもクレジットが御利用できます。（20歳以上）

No.1 下取りシステム

お持ちの機種を下取りに出して、新品に買替えようと思っている方、ソフマップに御相談下さい。買取り価格がどこよりも高く、新品の販売価格がどこよりも安いから、当然どこよりもお得な条件でお買求めいただけます。又、差額を商品券でお支払いもできます。

No.1 配送システム

到着日指定、夜間配送システム
お客様のご都合に合わせて配送させていただきます。機種によっては、夜間配送できないものがあります。

代金引換システム（要手数料）
係員が品物をお届けに行きますので、その時にお支払い下さい。

No.1 サポートシステム

1. 初期不良交換期間3ケ月

●万一、お届けした商品が不良の場合、お買い上げ日より3ヶ月以内なら、同等品と即、交換致します。

2. 新品パソコン3年保証

●メーカー保証が1年の場合、メーカー保証1年＋ソフマップ保証2年の計3年間の保証になります。

3. 中古パソコン1年保証

●中古パソコン本体は、1年間保証致します。（ディスプレイプリンタ等は6ヶ月保証となります）

4 新品パソコン買取り保証

●1ヶ月以内であれば必ず買取り保証金額で、下取り、買取り致します。

5. 永久買取り保証

●古くなったパソコン、スクラップ寸前のパソコンでもOK!! どんなパソコンでも、どこよりも高く買い取ります。

■NEC・FUJITSU・SHARP・EPSON・SANYO・TOEI・TOSHIBA・MITSUBISHI・Sord・Canon・ACCEL

Sofmap 冬のボーナス一括払い金利0(ゼロ)受け付け中!

For Computer Communication Age

株式会社ソフマップ ●商品の組合せ自由自在 ●月々¥1,000からのお支払いOK!

御予算10万〜25万円までのおすすめセット

NEC PC-98HA

CPUV50、液晶ディスプレイ、キーボード一体型、1.25MB、ラムドライブ内蔵

月々¥3,400から

クレジット注文No.B86

- PC-98HA〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-98HA-01〈ドッキングステーション〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価

標準価格¥276,000 Sofmap特価¥198,700

支払い	ボーナス
¥3,400×84回	ボーナス なし
¥4,200×60回	ボーナス なし
¥6,400×36回	ボーナス なし
¥9,300×24回	ボーナス なし
¥14,200×12回	ボーナス ¥20,000×2回

NEC PC-98HA

月々¥3,500から

クレジット注文No.B85

- PC-98HA〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-PR150T〈10インチカラー熱転写プリンタ〉…¥Sofmap特価
- PC−98HA-18〈プリンタケーブル〉……¥Sofmap特価

標準価格¥267,800 Sofmap特価¥206,100

支払い	ボーナス
¥3,500×84回	ボーナス なし
¥4,400×60回	ボーナス なし
¥5,200×48回	ボーナス なし
¥6,700×36回	ボーナス なし
¥9,600×24回	ボーナス なし

NEC PC-8801MC model 2

1Mバイトタイプ、5インチFDD2台内蔵、FM音源6音、リズム6音、デジタルサンプリング機能、CD-ROM標準搭載

月々¥1,900から

クレジット注文No.B8

- PC-8801MC model 2〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD854N〈14"カラーディスプレイ〉……¥Sofmap特価
- ゲームソフト2本〈定価¥9,800以下のお好きなソフト〉 ¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2D×10枚〉 …¥Sofmap特価

標準価格¥320,400 Sofmap特価¥164,800

支払い	ボーナス
¥1,900×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥2,800×84回	ボーナス なし
¥3,500×60回	ボーナス なし
¥5,400×36回	ボーナス なし
¥7,700×24回	ボーナス なし

NEC PC-8801FE2

320Kバイト、5インチFDD2台内蔵

月々¥2,700から

クレジット注文No.B63

- PC-8801FE2〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15"カラーディスプレイ〉……¥Sofmap特価
- ゲームソフト2本〈定価¥9,800以下のお好きなソフト〉 ¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2D×10枚〉 …¥Sofmap特価

標準価格¥244,400 Sofmap特価¥156,600

支払い	ボーナス
¥2,700×84回	ボーナス なし
¥3,400×60回	ボーナス なし
¥5,100×36回	ボーナス なし
¥7,300×24回	ボーナス なし
¥13,100×12回	ボーナス なし

EPSON PC ONE

PC初のプリンター一体型、CPU80286、クロック10MHz、ノーウェイト、ユーザーズメモリ640Kバイト

月々¥2,600から

クレジット注文No.B75

- PC-286LP・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価

標準価格¥326,000 Sofmap特価¥247,500

支払い	ボーナス
¥2,600×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥5,300×60回	ボーナス なし
¥8,000×36回	ボーナス なし
¥11,500×24回	ボーナス なし
¥15,700×12回	ボーナス ¥30,000×2回

EPSON PC CLUB

CPU80286、10MHz、ノーウェイト、スピーカー内蔵、サウンド機能、拡張スロット(1スロット)装備

月々¥3,500から

クレジット注文No.B73

- PC-286C・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
- CR-4000〈ドットピッチ0.31、14"カラーノングレア〉 ¥Sofmap特価
- PC CRS〈モニタースタンド〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価

標準価格¥300,800 Sofmap特価¥202,800

支払い	ボーナス
¥3,500×84回	ボーナス なし
¥4,300×60回	ボーナス なし
¥6,600×36回	ボーナス なし
¥9,500×24回	ボーナス なし
¥24,000×12回	ボーナス なし

EPSON PC-286VG

CPU80286、16MHz、NO WAIT、80MB・HDD内蔵可能

月々¥1,500から

クレジット注文No.B68

- PC-286VG・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
- HCM-401J〈ドットピッチ0.31、カラーCRT〉 …¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥376,800 Sofmap特価¥224,800

支払い	ボーナス
¥1,500×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥4,800×60回	ボーナス なし
¥5,700×48回	ボーナス なし
¥7,300×36回	ボーナス なし
¥10,500×24回	ボーナス なし

EPSON PC-286VG

月々¥2,400から

クレジット注文No.B7

- PC-286VG・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
- CR-4000〈ドットピッチ0.31、14"カラーノングレア〉 ¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥386,800 Sofmap特価¥240,000

支払い	ボーナス
¥2,400×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥4,500×72回	ボーナス なし
¥6,100×48回	ボーナス なし
¥7,800×36回	ボーナス なし
¥11,200×24回	ボーナス なし

御予算25万〜30万円までのおすすめセット

NEC PC-9801RX21

CPU80286、640KBメモリ、1Mバイト5インチFDD2台内蔵、フロッピーディスクモデル

月々¥1,800から

クレジット注文No.B1

- PC-9801RX21〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15"カラーディスプレイ〉 ¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥451,800 Sofmap特価¥278,800

支払い	ボーナス
¥1,800×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥5,300×48回	ボーナス ¥10,000×8回
¥7,000×48回	ボーナス なし
¥8,900×36回	ボーナス なし
¥12,900×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801RX21

月々¥2,200から

クレジット注文No.B81

- PC-9801RX21〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-TV454〈ドットピッチ0.35、15"カラーCRTテレビ〉 ¥Sofmap特価
- PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥500,300 Sofmap特価¥299,780

支払い	ボーナス
¥2,200×60回	ボーナス ¥25,000×10回
¥5,500×36回	ボーナス ¥25,000×6回
¥7,600×48回	ボーナス なし
¥10,600×24回	ボーナス ¥20,000×4回
¥14,000×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801NS

CPU386SX、3.5インチFDD×1、クロック12M

月々¥3,100から

クレジット注文No.B64

- PC-9801NS〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC−PR150VH〈48ドット熱転写漢字プリンタ〉 ¥Sofmap特価
- PC−9801N-19〈プリンタケーブル〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価

標準価格¥382,800 Sofmap特価¥280,000

支払い	ボーナス
¥3,100×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥4,800×84回	ボーナス なし
¥6,000×60回	ボーナス なし
¥9,100×36回	ボーナス なし
¥13,000×24回	ボーナス なし

NEC PC-98DO+

CPU、V30ユーザーズメモリ640K、98,99両モード対応

月々¥3,400から

クレジット注文No.B43

- PC-98DO+〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD862S〈14"カラーディスプレイ〉……¥Sofmap特価
- ゲームソフト2本〈定価¥9,800以下のお好きなソフト〉 ¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2D×10枚〉 …¥Sofmap特価

標準価格¥580,800 Sofmap特価¥298,000

支払い	ボーナス
¥3,400×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥5,100×84回	ボーナス なし
¥6,300×60回	ボーナス なし
¥7,600×48回	ボーナス なし
¥9,600×36回	ボーナス なし

EPSON PC ONE

月々¥2,000から

クレジット注文No.B74

- PC-286LP・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC LP CSF〈カットシートフィーダ〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価

標準価格¥351,000 Sofmap特価¥261,500

支払い	ボーナス
¥2,000×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥4,900×72回	ボーナス なし
¥6,600×48回	ボーナス なし
¥8,900×24回	ボーナス ¥20,000×4回
¥12,200×24回	ボーナス なし

EPSON PC-286VG

月々¥1,400から

クレジット注文No.B49

- PC-286VG・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
- HCM-401J〈ドットピッチ0.31、カラーCRT〉……¥Sofmap特価
- CX-2410〈80桁、24ピンインパクト漢字プリンタ〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥456,600 Sofmap特価¥275,600

支払い	ボーナス
¥1,400×84回	ボーナス ¥20,000×14回
¥2,500×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥5,200×72回	ボーナス なし
¥7,000×48回	ボーナス なし
¥9,500×24回	ボーナス ¥20,000×4回

EPSON PC-386VR

32ビット、CPU386SX™、16MHz、20/40/80バイトのハードディスクを内蔵

月々¥1,900から

クレジット注文No.B69

- PC-386VR・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
- CR-4000〈ドットピッチ0.31、14"カラーノングレア〉 …¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価

標準価格¥470,800 Sofmap特価¥283,000

支払い	ボーナス
¥1,900×60回	ボーナス ¥25,000×10回
¥3,500×60回	ボーナス ¥15,000×10回
¥6,000×60回	ボーナス なし
¥7,500×36回	ボーナス ¥15,000×6回
¥11,500×24回	ボーナス ¥15,000×4回

SHARP X68000 PRO II

CPU68000、クロック10MHz、メインメモリ1M

月々¥2,600から

クレジット注文No.B55

- CZ-653C〈本体〉……¥Sofmap特価
- CZ-605D〈ドットピッチ0.39、15"カラーディスプレイ〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥474,000 Sofmap特価¥297,000

支払い	ボーナス
¥2,600×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥3,800×60回	ボーナス ¥15,000×10回
¥5,900×48回	ボーナス ¥10,000×8回
¥9,600×36回	ボーナス なし
¥12,200×24回	ボーナス なし

プランに合わせて自由自在!



お客様が10人いらっしゃれば、10通りのパソコンの選び方があっていいのではないか…。価格、機種の特徴、用途etc.様々なファクターから最も御自身に合ったパソコンをお選びいただくことが、快適なパソコンライフの早道ではないかとソフマップは考えます。

ソフマップクレジットはベーシックな組合せにしてありますので、他に必要なものがあれば自由に追加する事が出来ます。又、お支払い回数や組合せの変更も自由自在ですので、プランに合わせてお選び頂けます。ソフマップはパソコンを通じて、お客様の末永きパートナーになりたいと願っています。



全国出張サービス

富士通FM-TOWNSをお買い上げのお客様に限り万一故障が生じた場合には、サービスマンが全国どこへでもお伺い致します。

ACCEL TOMATO series ICM LAND omron メルコ maxell I-O DATA SONY FUJI FILM Caravelle WINTECH

中古パソコン・ワープロTV

日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京系列でCM放映中!!
直営15店舗

(このページの掲載商品はすべて中古です)

●スピードクレジット ●中古パソコン1年保証 ●代金引換システム



NEC PC-9801LX2 **限定20台**
標準価格¥448,000
Sofmap特価 ¥175,000

本体

■NEC

機種	標準価格	価格
●PC-9801RX21	¥338,000	¥189,800より
●PC-9801RA21	¥498,000	¥318,000より
●PC-9801VX21	¥433,000	¥172,800より
●PC-9801VX2	¥433,000	¥165,000より
●PC-9801VM21	¥390,000	¥145,000より
●PC-9801ES2	¥448,000	¥283,000より
●PC-9801EX2	¥348,000	¥212,000より
●PC-9801CV21	¥355,000	¥179,800より
●PC-9801UV11	¥265,000	¥142,800より
●PC-9801NS	¥298,000	¥189,800より
●PC-9801N	¥248,000	¥129,000より
●PC-9801LV22	¥378,000	¥156,000より
●PC-9801LV21	¥345,000	¥109,800より
●PC-9801LS2	¥407,000	¥253,000より
●PC-9801TmodelW2	¥548,000	¥345,000より
●PC-9801UV2	¥318,000	¥113,000より
●PC-9801VM2	¥415,000	¥109,000より
●PC-9801VM4	¥830,000	¥135,800より
●PC-9801M2	¥415,000	¥69,800より
●PC-9801VF2	¥348,000	¥62,800より
●PC-9801F2	¥398,000	¥32,800より
●PC-98DO	¥298,000	¥178,000より
●PC-8801MCmodel2	¥199,000	¥95,800より
●PC-8801MA2	¥168,000	¥64,800より
●PC-8801FA	¥168,000	¥42,800より
●PC-8801mkII FR 30	¥178,000	¥36,800より

■EPSON

機種	標準価格	価格
●PC-286VF・STD	¥298,000	¥142,800より
●PC-286UX・STD	¥268,000	¥136,000より
●PC-286LE・STD	¥368,000	¥128,000より
●PC-286BOOK・STD	¥258,000	¥169,800より
●PC-286note f	¥198,000	¥115,800より
●PC-386VR・STD	¥348,000	¥215,000より
●PC-386M・STD	¥328,000	¥224,800より

■TOSHIBA

機種	標準価格	価格
●J-3100SS-001	¥198,000	¥98,800より
●J-3100SS-002	¥228,000	¥138,800より

■SHARP

機種	標準価格	価格
●X68000PROセット (CZ-652C+CZ-605D)	¥382,800	¥258,800より
●X68000ACEセット (CZ-601C+CZ-601D)	¥482,800	¥199,800より

■FUJITSU

機種	標準価格	価格
●FM-TOWNS-2Fセット (FM-TOWNS・2FMT-DP531)	¥517,000	¥225,000より
●FM-TOWNS-2Hセット (FM-TOWNS・2H+FMT-DP531)	¥687,000	¥199,800より

■Apple Computer

機種	標準価格	価格
●Macintosh SE/30 2M-FD	¥808,000	¥339,000より
●Macintosh Plus 2M	¥398,000	¥189,800より

モニター

■NEC

機種	標準価格	価格
●PC-KD854N	¥84,800	¥40,000より
●PC-KD853	¥118,000	¥50,800より
●N-5913	¥165,000	¥61,800より

■SHARP

機種	標準価格	価格
●CU-14AD	¥84,800	¥41,800より

プリンター

■NEC

機種	標準価格	価格
●PC-PR201J	¥215,000	¥125,800より
●PC-PR201H3	¥225,000	¥112,800より
●PC-PR101G2	¥138,000	¥69,800より
●PC-PR150V	¥99,800	¥45,000より

■EPSON

機種	標準価格	価格
●VP-2050PC	¥158,000	¥89,800より
●AP-850PC	¥96,800	¥55,000より
●HG-800PC	¥168,000	¥89,800より

■star

機種	標準価格	価格
●CR-3415CL	¥148,000	¥59,800より
●TX-24CL	¥69,800	¥22,800より

ワープロ

■NEC

機種	標準価格	価格
●文豪ミニ5RG	¥148,000	¥79,800より
●文豪ミニ5HS	¥298,000	¥65,800より

■FUJITSU

機種	標準価格	価格
●オアシス30SX	¥218,000	¥100,000より

■Canon

機種	標準価格	価格
●キャノワードα500L	¥208,000	¥69,800より

■SHARP

機種	標準価格	価格
●WD-A330	¥185,000	¥89,800より

■Panasonic

機種	標準価格	価格
●FW-U1P501	¥165,000	¥62,800より

ソフマップインフォメーション

Apple専門ショップ Mac Collection

Macは初めてという方もMac一筋のマニアの方もとにかく一度御来店下さい。

あなたの期待を裏切りません

直接御来店下さる方
東京☎03-5256-2927 大阪☎06-643-7541

COMPUTER MUSIC PRO SHOP MIDI LAND

ROLAND・YAMAHA・CASIO・KORG等コンピュータミュージックの事なら、すべておまかせ。シーケンサー、サンプリング、ヴォイスエディティ等ハードからソフトまで何でも取りそろえております。SOUND TOOlS実演してます。さわれます。IBM-PCフルサポートOK!

直接御来店下さる方☎03-5256-0477

ソフト館〈6号店〉

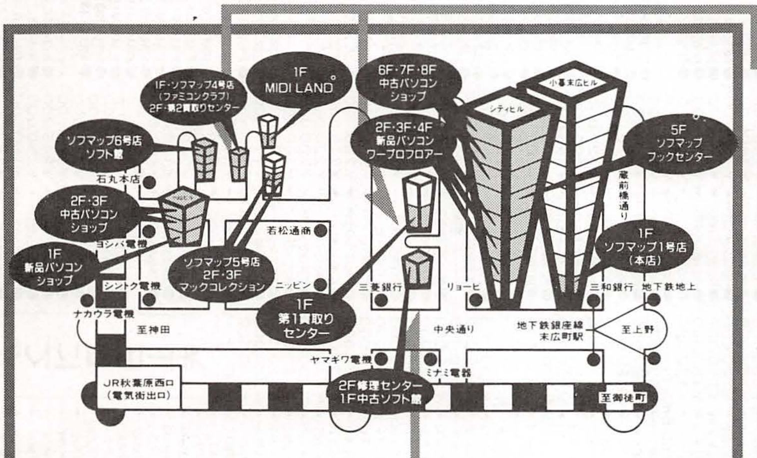
国内外を問わず、ソフトならゲームからビジネス(ミュージック・CAD・グラフィックス等)まで、あらゆるニーズにお答えします。

直接御来店下さる方☎03-253-4047

BOOK CENTER

パソコンに関する書籍なら、なんでも来いの専門ショップ。コンピュータ関係の本なら言語、OSからファミコン必勝本まで各種取りそろえております。是非一度御来店下さい。

直接御来店下さる方☎03-253-4054



東京秋葉原店

総合買取りセンター

パソコン、ワープロ、FAX、ファミコン、書籍等、何でも買取り致します。

買取りのお問合わせ
☎東京03-5256-2924
☎大阪06-641-8801

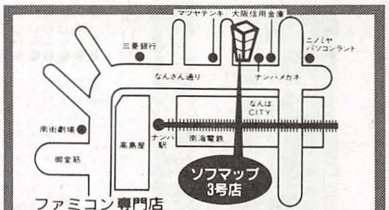
下取りのお問合わせ
☎東京03-253-4230
☎大阪06-641-8801

営業時間	
●平日	AM11:00〜PM8:00
●日・祭日	AM10:00〜PM7:00

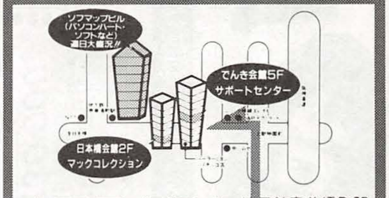
修理センター

もう安心! ソフマップで買ったものなら、何でも修理致します。

☎東京03-5256-6841
☎大阪06-646-4116



ファミコン専門店
大阪難波店
南海電鉄難波駅より徒歩1分



大阪日本橋店
地下鉄恵美須町駅より徒歩1分

●掲載価格は、消費税が含まれておりません。●御注文の前に必ず、商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

店頭に直接来られる方は	☎東京03-258-3156 ☎大阪06-647-0562
通信販売をご利用の方は	フリーダイヤル 0120-110-833 ☎大阪06-633-7224 FAX.03-253-4290 札幌 011-865-7030 横浜 045-311-3441 広島 082-222-0604 仙台 022-268-3405 金沢 0762-21-7045 福岡 092-752-0044 新潟 0252-22-6139 名古屋 052-332-2117 高松 0878-34-8833
24時間テレフォンサービス	☎03-258-7910
フリーダイヤル 商品発送のお問合わせ	0120-08-0113
フリーダイヤル 故障・修理のお問合わせ	0120-11-0292

振込先 東京秋葉原店 三和銀行秋葉原支店(普)1012131 口座名義 株ソフマップ

電話受付時間/年中無休 ●平日 AM11:00〜PM8:00 ●日・祭日 AM10:00〜PM7:00

株式会社 **ソフマップ** 旧名マップジャパン
〒101 東京都千代田区外神田3丁目15番6号 小暮末広ビル1F
〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号 ソフマップビル

●掲載の商品以外にも多数取り扱いしておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。又、商品在庫は毎日変動しますので品切れの際は御予約承ります。

Sofmap For Computer Communication Age

ノ・SAAA 日本通信販売協会会員

なんでも買取り

高額買取・下取交換

TV日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京系列でCM放映中!!直営15店舗

周辺機器・ゲーム・本(パソコン・ファミコン関係)etcなんでも現金にて!!

パソコン 買取ります!! 買取り価格は、11月8日現在の価格です。

パソコン買取り金額一覧表(掲載されていないパソコンもどんどんお送り下さい。)

パソコン本体



NEC PC-9801EX4 買取り金額 ¥230,000

機種名	買取金額
■PC-98(5インチ)	
PC-9801RA51	¥330,000
PC-9801RA5	¥290,000
PC-9801RA2	¥250,000
PC-9801RS51	¥262,000
PC-9801RS21	¥225,000
PC-9801RX51	¥222,000
PC-9801RX21	¥182,000
PC-9801RX4	¥200,000
PC-9801RX2	¥176,000
PC-9801VX41	¥190,000
PC-9801VX21	¥162,000
PC-9801VX4	¥180,000
PC-9801VX2	¥155,000
PC-9801VM21	¥136,000
PC-9801VM2(640K)	¥100,000
PC-9801VM11	¥135,000
PC-9801m2(640K)	¥50,000
PC-9801VF2(640K)	¥40,000
PC-9801F2(640K)	¥30,000
PC-98RL model5	¥365,000
PC-98RL model2	¥320,000
PC-98XLダブル	¥220,000
PC-98DO+	¥180,000
PC-98DO	¥130,000
■PC-98(3.5インチ)	
PC-9801ES5	¥308,000
PC-9801ES2	¥262,000
PC-9801EX2	¥188,000
PC-9801UX41	¥188,000
PC-9801UX21	¥170,000
PC-9801CV21	¥165,000
PC-9801UV21	¥130,000
PC-9801UV2(640K)	¥110,000
PC-9801UV11	¥135,000
PC-9801U2(640K)	¥30,000
■PC-98(ラップトップ)	
PC-9801T model F5	¥500,000
PC-9801T model S5	¥400,000
PC-9801T model W5	¥380,000
PC-9801T model W2	¥250,000
PC-9801LS5	¥320,000
PC-9801LS2	¥200,000
PC-9801LX5C	¥280,000
PC-9801LX5	¥260,000
PC-9801LX4	¥238,000
PC-9801LX2	¥165,000
PC-9801LV22	¥135,000
PC-98LT model21	¥40,000
PC-98LT model11	¥30,000
PC-98LT model2	¥30,000
PC-98LT model1	¥20,000
PC-9801NS-20	¥300,000
PC-9801N	¥110,000
■PC-8801シリーズ	
PC-88VA3	¥TELにて!!
PC-88VA2	¥TELにて!!
PC-88VA	¥TELにて!!
PC-8801mc/2	¥TELにて!!
PC-8801mc/1	¥TELにて!!
PC-8801MA2	¥TELにて!!
PC-8801MA	¥TELにて!!
PC-8801FA	¥TELにて!!
PC-8801FE2	¥TELにて!!
PC-8801FE	¥TELにて!!
PC-8801MH	¥TELにて!!
PC-8801FH/30	¥TELにて!!
PC-8801MR	¥TELにて!!
PC-8801FR/30	¥TELにて!!
PC-8801SR/30	¥TELにて!!
PC-8801mkⅡ/30	¥TELにて!!

EPSON

機種名	買取金額
■PC-386シリーズ	
PC-386VR-H40	¥280,000
PC-386VR-STD	¥215,000
PC-386V-H40	¥285,000
PC-386V-H20	¥265,000
PC-386V-STD	¥245,000
PC-386M-H40	¥252,000
PC-386M-STD	¥208,000
PC-386-STD	¥258,000
PC-386LSC-STD	¥400,000
PC-386LSR	¥280,000
PC-386LS-H40	¥310,000
PC-386LS-H20	¥292,000
PC-386LS-STD	¥272,000
■PC-286シリーズ	
PC-286VX-H40	¥195,000
PC-286VX-STD	¥155,000
PC-286VF-H40	¥182,000
PC-286VF-H20	¥160,000
PC-286VF-STD	¥140,000
PC-286VE-H40	¥165,000
PC-286VE-STD	¥130,000
PC-286VS-H40	¥192,000
PC-286VS-H20	¥170,000
PC-286VS-STD	¥150,000
PC-286X-H40	¥170,000
PC-286X-STD	¥142,000
PC-286UX-H40	¥180,000
PC-286UX-H20	¥160,000
PC-286UX-STD	¥140,000
PC-286US-H20	¥122,000
PC-286US-STD	¥105,000
PC-286LP-STD	¥188,000
PC-286LST	¥175,000
PC-286LS-H40	¥200,000
PC-286LS-H20	¥185,000
PC-286LS-STD	¥170,000
PC-286LE-H40	¥140,000
PC-286LE-H20	¥120,000
PC-286LE-STD	¥105,000
PC-286LF-STD	¥145,000
PC-286L-H10-N	¥95,000
PC-286L-STD-N	¥85,000
PC-286L-STD-S	¥78,000
PC-286Book-H20	¥200,000
PC-286Book-STD	¥150,000
PC-286NOTE-F(1.25M)	¥100,000

SHARP

機種名	買取金額
■X-68000シリーズ	
SUPER/HDセット	¥350,000
EXPRTⅡ/HDセット	¥280,000
EXPRTⅡセット	¥245,000
EXPRT/HDセット	¥260,000
EXPRTセット	¥235,000
PROⅡ/HDセット	¥230,000
PROⅡ/セット	¥215,000
PRO/HDセット	¥220,000
PROセット	¥200,000
ACE/HDセット	¥200,000
ACEセット	¥180,000
X-68000セット	¥175,000
■FM-TOWNS	
TOWNS 2H+DP532	¥300,000
TOWNS 2H+DP531	¥290,000
TOWNS 2F+DP532	¥210,000
TOWNS 2F+DP531	¥200,000
TOWNS 2+DP532	¥170,000
TOWNS 2+DP531	¥160,000

TOSHIBA

機種名	買取金額
■J-3100シリーズ	
J-3100GXS(041)	¥320,000
J-3100SGX(101)	¥520,000
J-3100SGT(101)	¥500,000
J-3100GL(041)	¥255,000
J-3100GT(041)	¥245,000
J-3100GS(021)	¥250,000
J-3100SS(02E)	¥160,000
J-3100SS(002)	¥120,000
J-3100SS(001)	¥80,000

モニター

NEC	買取金額
PC-TV472	¥55,000
PC-TV455	¥55,000
PC-TV454	¥50,000
PC-TV453N	¥48,000
PC-TV453	¥48,000
PC-TV452	¥43,000
PC-TV451	¥50,000
PC-TV354	¥44,000
PC-TV353	¥42,000
PC-TV352	¥42,000
PC-TV351	¥30,000
PC-KD882	¥42,000
PC-KD881	¥50,000
PC-KD863G	¥50,000
PC-KD863S	¥40,000
PC-KD862	¥38,000
PC-KD861	¥48,000
PC-KD855	¥28,000
PC-KD854N	¥32,000
PC-KD854	¥30,000
PC-KD853N	¥48,000
PC-KD853	¥45,000
PC-KD852	¥27,000
PC-KD851	¥30,000
PC-KD551K	¥25,000
PC-8853N	¥26,000
PC-8851	¥8,000
PC-8841	¥5,000
N-5924U	¥65,000
N-5924	¥60,000
N-5913U	¥50,000
N-5913L	¥55,000
N-5913	¥40,000

SHARP	買取金額
CU-21HD	¥65,000
CU-21CD	¥55,000
CU-14TV	¥48,000
CU-14FD	¥30,000
CU-14AD	¥28,000
CU-14FA	¥8,000
CU-14A4	¥25,000
CU-14A3	¥28,000
CU-9P1	¥10,000
CZ-880D	¥40,000
CZ-870D	¥30,000
CZ-860D	¥38,000
CZ-855D	¥30,000
CZ-820D	¥18,000
CZ-613D	¥60,000
CZ-612D	¥55,000
CZ-611D	¥53,000
CZ-605D	¥53,000
CZ-604D	¥35,000
CZ-603D	¥30,000
CZ-602D	¥50,000
CZ-601D	¥47,000
CZ-600D	¥50,000

EPSON	買取金額
CR-5000	¥48,000
CR-4000	¥38,000
PC286CD2	¥33,000

FUJITSU	買取金額
FMT-DP532	¥40,000
FMT-DP531	¥35,000
FM-TV155	¥25,000
FM-TV154	¥30,000
FM-TV153	¥22,000
FM-TV152	¥20,000
FM-TV151	¥18,000
MB-27333	¥25,000
MB-27331	¥12,000

etc.	買取金額
X-1498CⅡDX	¥35,000
X-1498C	¥30,000
CMT-A14H2	¥30,000
CMT-147H	¥30,000
CMT-147L	¥28,000

プリンタ

NEC	買取金額
PC-PR201X	¥100,000
PC-PR201J	¥90,000
PC-PR201B	¥45,000
PC-PR201V2	¥85,000
PC-PR201V	¥70,000
PC-PR201H3	¥75,000
PC-PR201H2	¥65,000
PC-PR201H(第二付き)	¥40,000
PC-PR201GS	¥65,000
PC-PR201G	¥50,000
PC-PR201F2	¥40,000
PC-PR201F	¥30,000
PC-PR201TH	¥50,000
PC-PR150VH	¥45,000
PC-PR150V	¥40,000
PC-PR150H	¥35,000
PC-PR101GS	¥60,000
PC-PR101G2	¥55,000
PC-PR101G	¥45,000
PC-PR101E2	¥40,000
PC-PR101E	¥30,000
PC-PR101F2	¥30,000
PC-PR101F	¥25,000
PC-PR101TL3	¥30,000
PC-PR101TL2	¥25,000
PC-PR101TL	¥20,000
PC-PR102TL3	¥20,000
PC-PR102TL2	¥16,000
PC-PR406HS	¥40,000
PC-PR406H	¥23,000
PC-PR406S	¥30,000
MN-9950Ⅱ	¥58,000
NM-9950	¥50,000
NM-4150	¥70,000
NM-9700	¥40,000

EPSON	買取金額
HG-3000	¥75,000
HG-2550	¥60,000
HG-2500	¥40,000
HG-2000	¥35,000
HG-800	¥80,000
VP-4800	¥65,000
VP-3000	¥55,000
VP-2550	¥40,000
VP-2050	¥55,000
VP-2000	¥50,000
VP-1550	¥45,000
VP-1500	¥40,000
VP-1350	¥38,000
VP-135EX	¥35,000
VP-1000	¥40,000
VP-950	¥48,000
VP-900	¥45,000
VP-850	¥40,000
VP-800	¥48,000
VP-550	¥35,000
AP-850	¥45,000
AP-800	¥40,000
AP-550EX	¥30,000
AP-550PC	¥25,000

etc.	買取金額
CR-3415CL	¥48,000
BR-2415	¥38,000
AR-2415	¥28,000
AR-2410	¥25,000
AR-2400	¥25,000
CX-2410	¥28,000
TX-24CL	¥23,000
TR-24CL	¥16,000
M-1924P	¥48,000
M-1724P	¥30,000
M-1024PⅡ	¥18,000
BJ-130J	¥70,000
BJ-10V	¥22,000
PWS-5271A	¥20,000
PWS-5268A	¥60,000

ワープロ

NEC	買取金額
PWP-70RA(文豪7RA)	¥92,000
PWP-70RX(文豪7RX)	¥80,000
PWP-70R(文豪7R)	¥65,000
PWP-70HG(文豪7HG)	¥48,000
PWP-70H(文豪7H)	¥30,000
PWP-70G(文豪7G)	¥20,000
PWP-50RD(文豪5RD)	¥75,000
PWP-50RX(文豪5RX)	¥85,000
PWP-50RS(文豪5RS)	¥80,000
PWP-50RG(文豪5RG)	¥50,000
PWP-50R(文豪5R)	¥62,000
PWP-50HG(文豪5HG)	¥40,000
PWP-50G(文豪5G)	¥28,000
PWP-50CWEX(文豪5EX)	¥25,000

TOSHIBA	買取金額
JW-95HP(Rupo95HP)	¥100,000
JW-95GP(Rupo95GP)	¥95,000
JW-95FP(Rupo95FP)	¥70,000
JW-95HD(Rupo95HD)	¥70,000
JW-95B(Rupo95B)	¥65,000
JW-90B(Rupo90B)	¥45,000
JW-90F(Rupo90F)	¥20,000
JW-88F(Rupo88F)	¥38,000
JW-85F(Rupo85F)	¥22,000
JW-70FⅡ(Rupo70FⅡ)	¥12,000
JW-50FⅡ(Rupo50FⅡ)	¥5,000

FUJITSU	買取金額
OASYS 30AXⅡ	¥100,000
OASYS 30AX	¥80,000
OASYS 30AFⅡ	¥30,000
OASYS 30AD	¥55,000
OASYS 30SXⅡ	¥70,000
OASYS 30SX	¥58,000
OASYS 30mX	¥45,000
OASYS 30LS	¥78,000
OASYS 30LXⅡ	¥75,000

SHARP	買取金額
WV-700(書院)	¥80,000
WD-A720(書院)	¥70,000
WD-A340(書院)	¥80,000
WD-A330(書院)	¥65,000
WD-A320(書院)	¥58,000
WD-A310(書院)	¥50,000
WD-A300(書院)	¥45,000

CANON	買取金額
CW-A50(α-50)	¥60,000
CW-A5SF(α5 SuperF)	¥45,000
CW-A5S(α5 Super)	¥35,000
CW-3S(α3 Super)	¥30,000
CW-350(α-350)	¥68,000

SONY	買取金額
PJ-555(PRODUCE)	¥75,000
PJ-2000(PRODUCE)	¥62,000
PJ-1000(PRODUCE)	¥55,000
PJ-300(PRODUCE)	¥25,000
PJ-200(PRODUCE)	¥20,000

Panasonic	買取金額
FW-U1P603Aix	¥60,000
FW-U1P503Aix	¥50,000

MSX	買取金額
HB-F1XV	¥25,000
FS-A1WSX	¥28,000
WAVY-70FD2	¥27,000

周辺機器	買取金額
ハードディスク120MB	¥70,000
ハードディスク 80MB	¥55,000
ハードディスク 60MB	¥40,000
ハードディスク 40MB	¥30,000
ハードディスク 20MB	¥15,000
外付5"2HD2ドライブ	¥25,000
外付5"2HD1ドライブ	¥12,000
外付3.5"2HD2ドライブ	¥25,000
外付3.5"2HD1ドライブ	¥12,000
モデム9600ボー	¥50,000
モデム4800ボー	¥25,000
モデム2400ボー	¥15,000
モデム1200ボー	¥4,000

※買取り金額は、箱、マニュアルの有り・無し及びご使用状態により変動しますのでお送りになる前にお電話にて御確認下さい!!



NEC PC-9801RA21 買取り金額 ¥280,000



NEC PC-9801NS (FDモデル) 買取り金額 ¥150,000



EPSON PC-386G 買取り金額 ¥245,000



EPSON PC CLUB 買取り金額 ¥100,000

システムワールド サンマックス

パソコンを初めて見たい人、中古から中古へ買い換えたい人、新品を購入して下取りに出したい人、パソコンを処分したい人、本体を持っているけど、どのディスプレイにしていいか分からないそんな人、その他いろいろと心配の人達サンマックスにお電話下さい。　TEL.0462-29-6171

新品・中古・パソコン・周辺機器・全国通販
〈テレホン・コミュニケーション〉
新品クレジットOK！　中古品は現金のみです。お支払い方法はお電話にてお聞き下さい。納品は一部の地域を除き3万以上は無料配送です。

（88シリーズ）
PC-8801MK2-30（マニア向き）……¥ 26,000
PC-8801SR30……¥ 38,000
PC-8801FR30……¥ 39,000
PC-8801MR（2D:2HD）……¥ 42,000
PC-8801FH30……¥ 48,000
PC-8801MH（2D:2HD）……¥ 55,000
PC-8801FA（FM音源内蔵）……¥ 55,000
PC-8801MA（2HD:FM）……¥ 60,000
PC-8801FE（TV出力OK）……¥ 55,000
PC-8801MA2（2HD:FM）……¥ 65,000
PC-8801FE2……¥ 58,000
PC-8801MC2（CDROM内蔵）……¥ 88,000
PC-8801VA（16ビット）……¥ 70,000
PC-8801VA2（16ビット:FM）……¥ 98,000
PC-8801VA3（3.5インチ内蔵）……¥120,000

（98シリーズ）
PC-9801M2（5インチ2HD）……¥ 70,000
PC-9801N（ノート型ラップトップ）……¥138,000
PC-9801DO（5インチ2HD）……¥165,000
PC-9801VM2（2DD:2HD）……¥140,000
PC-9801VM21（640K:5x2）……¥160,000
PC-9801VM11（10MHz5x2）……¥170,000
PC-9801VX21（12MHz5x2）……¥190,000
PC-9801RX2（80286:12MHz:V30）……¥190,000
PC-9801RX21（ノーウェイト12MH）……¥200,000
PC-9801UV21（3.5インチ2HD）……¥140,000
PC-9801UV11（16ビットV30）……¥150,000
PC-9801EX2（ノーウェイト12MHz）……¥198,000
PC-9801LV21（ラップトップ3.5）……¥150,000
PC-9801LV22（白黒液晶ディスプレイ）……¥180,000

（CZシリーズ）
CZ-822C（X1G30）……¥ 23,000
CZ-830C（X1twin）PCエンジン付……¥ 34,000
CZ-852C（X1turbo30）……¥ 34,000
CZ-862C（X1turbo40）……¥ 34,000
CZ-856C（X1turbo2）……¥ 39,800
CZ-870C（X1turbo3）……¥ 39,800
CZ-880C（X1turboZ）……¥ 49,800
CZ-881C（X1turboZ2）……¥ 65,000
CZ-888C（X1turboZ3）……¥ 68,000
CZ-600C（グラディウス付）……¥160,000
CZ-601C（ACE）……¥170,000
CZ-611C（ACE HD）……¥190,000
CZ-652C（PRO）……¥155,000
CZ-602C（EXPERT）……¥190,000
CZ-612C（EXPERT HD）……¥228,000

（ディスプレイ）

PC-KD854N	¥43,000	CU-14BD	¥38,000	CMT-146	¥38,000
PC-KD854	¥42,000	CU-14AD	¥42,000	CMT-147	¥40,000
PC-KD852	¥40,000	CZ-820D	¥30,000	CMC-141	¥43,000
PC-KD862	¥48,000	CZ-830D	¥48,000	DM-405	¥29,800
PC-KD862S	¥64,000	CZ-850D	¥40,000	CU-14FA	¥28,000
PC-KD863S	¥54,000	CZ-855D	¥42,000	XC-1498C	¥44,000
PC-KD863G	¥64,000	CZ-860D	¥52,000	A14F1	¥30,000
PC-KD851	¥50,000	CZ-880D	¥56,000	CU-14FD	¥44,000
PC-KD871	¥54,000	CZ-600D	¥60,000	CU-14G	¥19,800
PC-KD853N	¥52,000	CZ-601D	¥62,000	CU-14AG1	¥40,000
PC-KD251	¥25,000	CZ-602D	¥65,000	CU-14A1	¥40,000
PC-KD351	¥28,000	CZ-603D	¥49,800	CU-14TV	¥60,000
TV-454	¥75,000	CZ-611D	¥68,000	FMTV152	¥38,000
TV-453N	¥68,000	CZ-612D	¥72,000	TV-353	¥48,000
TV-352	¥54,000	CZ-604D	¥62,000	FMTV154	¥58,000

（MSX）

HB-F1II	¥14,000	FS-A1	¥12,000	FS-A1mk2	¥15,000
HB-F1XD	¥29,000	FS-A1F	¥29,000	FS-A1FX	¥38,000
HB-XDJ	¥40,000	FS-A1WX	¥42,000	PHC-70FD	¥38,000
HB-XV	¥45,000	A1WSX	¥44,000	FS-A1ST	¥ Tel

（ゲーム機器）

PCエンジン	¥12,000	メガドラ	¥12,000	その他	¥ 5,000より

（周辺機器）

TR24	¥15,000	HBP-F1C	¥29,800	MSXまうす	¥ 3,500
TR24CL	¥24,000	HBP-F1	¥24,800	CZまうす	¥ 3,500
PR101TL	¥30,000	FS-PC1	¥36,000	98まうす	¥ 3,000
PR101TL2	¥35,000	FS-PA1	¥28,000	88まうす	¥ 3,500
PR406M	¥28,000	FS-PW1	¥22,000	もでむ 1200 2400	¥10,000より
PR406H	¥39,800	CZ-8PC1	¥26,000	CZ-8BS1	¥13,000
PR101TL3	¥38,000	CZ-8PC2	¥29,000	9801-26	¥13,000
AP-500	¥35,000	CZ-8PC3	¥32,000	TN-F3	¥12,000
VP-135EX	¥45,000	CZ-8PC4	¥55,000	DR-330	¥ 4,000
PR-150H	¥42,000	CZ-8PC6	¥48,000	CZ-8RL1	¥ 8,000

（FMシリーズ）
FM77AV2……¥ 30,000
FM77AV20……¥ 32,000
FM77AV40……¥ 48,000
FM77AV20EX……¥ 35,000
FM77AV40EX……¥ 54,000
FM77AV40SX……¥ 64,000
FM-TOWNS-1（セット）……¥198,000
FM-TOWNS-2（セット）……¥238,000
FM-TOWNS-F1（セット）……¥228,000
FM-TOWNS-F2（セット）……¥268,000
FM-TOWNS-H1（セット）……¥ Tel
FM-TOWNS-H2（セット）……¥ Tel

♡サンマックスでは話題のパソコンから中古パソコンまで取り揃えております。是非お電話下さい。
※在庫は毎日変動しておりますので必ずお電話にて御確認下さい。（価格に尽きましても変動する場合があります。）

パソコン大募集！

サンマックスでは皆様よりパソコン、ディスプレイ、プリンター、周辺機器を高額買取しています（セットで売却した人＋α）。
お電話お待ちしております。尚商品の郵送に尽きましてはくれぐれも御注意願います。　☎0462-29-6171（エプソン可）
PC-9801　RX21.RS21.RX2.VX21.VX2.VM11.VM21.VM2.VM4.UV11.UV21.UV2.LV21.LV22.9801N.9801DO
PC-8801　MC1.MC2.MA2.MA.FA.VA.VA2.FE.FE2.FH30.FR30.SR30.MH.MR（プリンター各社OK！）
ディスプレイ　854N.854.862.862S.861.851.863G.863S.551K.TV352.TV453N.852.855.TV454.TV451.TV452
SHARP　600C.601C.611C.652C.602C.888C.881C.880C.870C.856C.852C.830C.822C（プリンター！）
ディスプレイ　600D.601D.612D.602D.603D.604D.880D.860D.855D.870D.830D.820D.CU14BD.CU14AD.その他
その他　MSX2.MSX2+.MSX用プリンター.MSX用ディスプレイ.MSX用ドライブ.CDROMセット
上記以外でも買取、下取りしていますのでお気軽にお電話下さい。（一部買取、下取り出来ない商品も有ります。）

厚木営業所 所長 小沢陽一



システムワールド
SUNMAX
☎0462-29-6171
FAX.0462-29-6173

振込先　大和銀行　厚木支店
（普通）7035682
㈱サンマックス
〒243 神奈川県厚木市旭町3-9-15
㈱サンマックス厚木営業所

営業時間　AM10:30〜PM7:30（平日）
AM10:30〜PM6:30（日曜、祭日）
定休日　毎週水曜日
お知らせ　12月30、31、1月1、2、3、4連休
12月29日は15時まで
0462-29-6171

SHARP SUPER XEX SHOP
SHARPパソコンのことなら AIBIT

X68000シリーズ、年末謝恩セール実施中！

CZ-603C		CZ-653C		CZ-652C		CZ-602C(GY)	
+602D(BK)	¥特価	+602D(BK)	¥特価	+602D(BK)	¥275,000	+606D(GY)	¥270,000
+606D	¥特価	+606D	¥特価	+606D	¥260,000	+613D(GY)	¥310,000
+611D(GY)	¥305,000	+612D(GY)	¥290,000	+612D(GY)	¥290,000	+605D(GY)	¥300,000
+613D	¥特価	+605D	¥特価	+605D	¥290,000	+611D(GY)	¥285,000

CZ-612C(BK)		CZ-613C(BK)		CZ-663C		CZ-623C(TN)	
+606D(BK)	¥330,000	+604D	¥410,000	+604D	¥特価	+611D(GY)	¥445,000
+605D(BK)	¥360,000	+605D	¥430,000	+611D(GY)	¥385,000	+612D(GY)	¥460,000
+613D(BK)	¥370,000	+613D	¥440,000	+612D(GY)	¥400,000	+613D(TN)	¥特価
+602D(BK)	¥345,000	+21HD	¥450,000	+605D	¥特価	+21HD	¥特価



特価と表示してあるのは新製品です。
セール期間中につき２万円以上 送料無料サービス

新発売 大量入荷！ CZ-604CTN ¥348,000 / CZ-606D ¥79,800

X68000用ハードディスク アイテム製
HXD040 ¥118,000→¥95,000
HXD042(増設用) ¥128,000→¥102,500
HXD140(内蔵用) ¥98,000→¥79,800

掲載されている商品は全て新品保証付です。店頭販売も致しております。本表価格に消費税が加算されます。

周辺機器も豊富！ その他もお問い合せ下さい。

- ●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000→¥6,000
- ●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥15,000→¥12,800
- ●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)……¥32,000→¥10,000
- ●MZ-1R35(1MB増設RAMボード/MZ-2861用)……¥55,000→¥19,000
- ●MZ-1P27(水平プリンタ)……¥268,000→¥214,000
- ●MZ-1P28(8桁プリンタ)……¥148,000→¥118,000
- ●MZ-1P29(132桁プリンタ)……¥168,000→¥134,000
- ●MZ-1E08(プリンタインタフェース)……¥9,000→¥8,000
- ●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)MZ用……¥17,800→¥9,800
- ●MZ1P22 カラー漢字サーマルプリンタ……¥59,800→¥25,000
- ●MZ1T02 MZ2200用データレコーダ(22用)……¥19,800→¥8,500
- ●MZ-1U03(1500、700拡張)……¥35,000→¥15,000
- ●MZ1U09 I/Oスロット(25/28用)……¥9,000→¥7,200
- ●MZ1V01 パソコンファックス……¥278,000→¥85,000
- ●MZ1X30 1200/300モデムホン……¥98,000→¥29,800
- ●MZ2200 本体……¥128,000→¥15,000
- ●RM25E MZ1R37代用品(テレシステム製、25用)……¥42,800→¥38,500
- ●SSSC28M 白黒ハンディスキャナ(28用)……¥49,800→¥10,000
- ●マウス MZ/X1用マウス(黒色)(25/28用)……¥4,800
- ●MZ-1R12(RAM)MZ-80B/2000/1500/700用……¥35,000→¥8,000
- ●PIO-6BE1-A (X68000用I/Oデータ拡張メモリ)……¥25,000→¥18,500
- ●PIO-6BE2-2M(X68000用I/Oデータ拡張メモリ)……¥50,000→¥37,000
- ●PIO-6BE4-4M(X68000用I/Oデータ拡張メモリ)……¥88,000→¥65,000
- ●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)……¥35,000→¥29,500
- ●CZ-6BE1B(X68000用1MRAMボード)……¥38,000→¥19,500
- ●アイテック IT-X640(X68000用ハードディスク)……¥158,000→¥128,000
- ●アイテック IT-X680(X68000用ハードディスク)……¥198,000→¥158,000
- ●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……¥49,800→¥39,800
- ●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49,800→¥30,000
- ●CZ-520F(ミニフロッピーHD)……¥118,000→¥70,000
- ●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)X68000用……¥69,800→¥57,000
- ●CZ-31F(CZ-300F増設ドライブ)……¥59,800→¥7,000
- ●CZ-8PC4(48ドットカラープリンタ)(GY)……¥99,800→¥59,800
- ●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14,800→¥8,000
- ●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33,800→¥28,000
- ●CZ-8BE2(X1用320K RAM)……¥29,800→¥25,300
- ■CZ-8BGR2……特価¥4,000
- ●CZ-8BV2(カラーイメージボード)……¥39,800→¥32,000
- ●CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800→¥11,700
- ●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BR1(立体映像セット)……¥29,800→¥25,300
- ●CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥1,700→¥1,500
- ●CZ-8NJ2(サイバースティック)……¥23,800→¥18,500
- ●AN-8TU(RGBシステムチューナー)……¥33,100→¥26,500
- ●CZ-81T(チルトスタンド/801D/802D/811D/820D用)……¥8,500→¥1,000
- ●CZ-53F(X1、Twin増設ドライブ)……¥19,800→¥9,800
- ●MZ-2000/2200キーボード……¥8,000
- ●MZ-5500キーボード……¥8,000
- ●CZ-219SS(68000用 OS-9)……¥29,800→¥25,300
- ●C&プロフェッショナルパッケージ……¥58,000→¥49,300
- ●チルト台(CZ-6ST1代品)(黒)……特価¥3,500
- ■CZ-300F+CZ-3CPM(CP/M V2.2)……特価¥13,000
- ●CZ-240BS(ステーショナリーPRO 68K)……¥14,800→¥12,600
- ●CZ-137 Z's STAFF……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-130SF(X1用日本語 CP/M)……¥14,800→¥12,600
- ●CZ-211LS(Cコンパイラ PRO-68K)……¥39,800→¥33,800
- ●CZ-3CPM(CP/M V.2.2)……¥16,800→¥4,800
- ●CZ-230AS(X68000用ニュージーランド)……¥8,800→¥7,040
- ●CZ-231AS(X68000用 FULL THRTTLE)……¥8,800→¥7,040
- ●CZ-233AS(X68000用 PACMANIA)……¥7,800→¥6,250
- ●CZ-222AS(X68000用 ARKANOID)……¥7,800→¥6,250
- ●CZ-239AS(X68000用 THUNDARBLADE)……¥9,500→¥8,000
- ●CZ-259SS(X68000用SX WINDOW)……発売定価¥6,900
- ●CZ-115LF(X1用 FORTRAN)……¥11,700

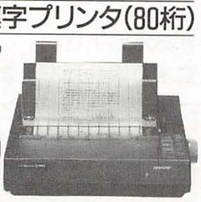
他X68000ハード・ソフト全部取扱い。

CZ-6ST1(E)チルトスタンド‥¥1,000

シャープ、カシオポケコン全機種在庫

お買得特選８品！ その他、ポケコン、AXパソコン、シャープ製品取り揃えています。

24ピン漢字プリンタ(80桁)
CZ-8PK7
¥122,000
↓
¥59,800



■CZ-8PK10……¥99,000→¥69,000

24ドットカラー漢字プリンタ
(X1、X1ターボ、X68000、MZ-1500/2000/2200/2500/2800 その他に対応)
MZ-1P22
¥59,800
↓
¥25,000



(表示価格は全て税別)

●シャープCZ-830/860D
14型カラーディスプレイテレビ
(アナ・デジ15kHz/24kHz)
830D ¥98,000→特価¥52,800
860D ¥92,200→特価¥59,800



●シャープCZ-604D
14型カラーディスプレイ
(0.31mm/チルト台)
¥94,800→特価¥70,000



CZ-880D ¥109,800 ↓ ¥59,800

●シャープ CZ-612D/B・K
15型カラーディスプレイテレビ
(0.39mm/チルト台付)
¥99,800→特価¥75,000



全国通信販売
北海道から沖縄まで一信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

全国通信販売

AIBIT
アイビット電子株式会社
本店 八王子市北野町560-5 定休日／水曜日
営業時間▶10:00～19:00
電話0426-45-3001 FAX.0426-44-6002

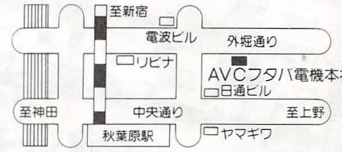
北野駅前店
京王線北野駅前 北野シテープラザ1F
八王子市打越町344-4 定休日／水曜日
営業時間▶10:00～19:00
電話0426-45-3002 FAX.0426-44-6002

マイコン教室
京王線北野駅前 北野シテープラザ2F
八王子市打越町344-4 定休日／水曜日
営業時間▶10:00～19:00
電話0426-45-3003 FAX.0426-44-6002
〈振込先〉富士銀行八王子支店 普通1752505

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 24年の信用!!

AVCフタバ

☎03(253)7661



AVCフタバ電機(株)
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3
☎03-253-7661(代)

今すぐ もよりの電話から	仙　台 022-264-3704	名古屋 052-452-3271	広　島 082-295-6873
札　幌 011-611-5104	新　潟 0252-75-4175	大　阪 06-311-3931	福　岡 092-481-2494

待望の新しい仲間登場!

X68000 PERSONAL WORKSTATION
EXPERT II
●マルチウィンドウタイプ "SX-WINDOW" 搭載
CZ-603C 標準価格¥338,000(FDDタイプ)
CZ-613C 標準価格¥448,000(HDDタイプ)
AVCフタバ特価



X68000 PERSONAL WORKSTATION
PRO II
●マルチウィンドウタイプ "SX-WINDOW" 搭載
CZ-653C 標準価格¥285,000
CZ-663C 標準価格¥395,000
AVCフタバ特価

お勧めディスプレイコーナー
組合せは自由、価格は御気軽に御相談下さい。

CZ-605D	CZ-604D
標準価格¥115,000	標準価格¥94,800
AVC特価	AVC特価
・ドットピッチ0.39mm ・TVチューナー搭載 ・スピーカー搭載 ・チルト台同梱	・ドットピッチ0.31mm ・TVチューナーなし ・スピーカー搭載 ・チルト台同梱
CZ-613D	**CU-21HD**
標準価格¥135,000	標準価格¥148,000
AVC特価	AVC特価
・ドットピッチ0.31mm ・TVチューナー搭載 ・スピーカー搭載 ・チルト台同梱	・ドットピッチ0.52mm ・21型ディスプレイ ・スピーカー搭載

NEC PC-9800シリーズ PC-9801 RA21



386(20/16MHz)を搭載、処理スピードを大幅アップ。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RA21
標準価格……¥498,000
特価 ¥345,640
税込特価 ¥356,000
お支払例 ¥12,460×36回 ¥9,790×48回

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801 RX21



12MHzノーウェイトの80286を採用、メモリー容量は最大11.6MBまで可能。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RX21
標準価格……¥338,000
特価 ¥225,250
税込特価 ¥232,000
お支払例 ¥8,120×36回 ¥6,380×48回

NEC PC-98DO+



PC-98DO+ ¥278,000
PC-KD882 ¥89,800
標準価格合計 ¥367,800
特価 ¥¥282,530
税込特価 ¥291,000
お支払例 ¥10,180×36回 ¥8,010×48回

EPSON PC-286LP



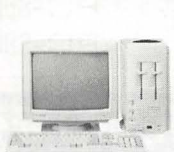
パーソナルコンピュータ初のプリンター体型
※バスマウスプレゼント
標準価格 ¥298,000
価格はお電話で!
AVCフタバ特価

National FS-A1ST



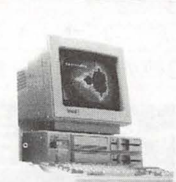
従来のMSX2+の約10倍の処理速度になった16bitのMSX turbo R
特価 ¥67,770
税込特価 ¥69,800

NEC パーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801 MC(MODEL 2)



こちら88FA/MAの後継機で約1.2倍のコストパフォーマンスを図る、1M FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-8801MA2
標準価格…¥199,000
特価 ¥148,540
税込特価 ¥153,000
お支払例 ¥5,270×36回 ¥4,140×48回

EPSON PC-286VG(STD)



クロック周波数16MHz、クラス最高速の処理速度。98ソフトは全て使用可。
※バスマウスプレゼント
PC-286VG(STD) ¥268,000
PC-14FD(シャープ) ¥84,800
標準価格合計 ¥352,800
特価 ¥237,860
税込特価 ¥245,000
お支払例 ¥8,570×36回 ¥6,740×48回

EPSON PC-386VR(STD)



32bit、16MHzで超低価格
※バスマウスプレゼント
(ディスプレイは写真と異なります)
PC-386VR(STD) ¥348,000
CU-14FD(シャープ) ¥84,800
標準価格合計 ¥432,800
特価 ¥276,990
税込特価 ¥285,000
お支払例 ¥9,980×36回 ¥7,830×48回

SHARP X68000

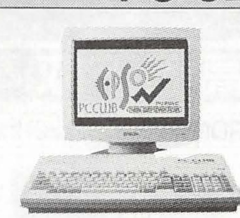


限定 5セット

CZ-612C	¥466,000
CZ-602D	¥99,800
ジョイカード	¥1,400
合計金額	¥567,200

◎ゲームソフト、グラデュウス、SX-WINDOW プレゼント!
超特価 ¥368,000

EPSON PC CLUB



PC286C ¥168,000
CU-14DF ¥84,800
標準価格合計 ¥252,800
特価 ¥192,240
※お好きなゲームソフト1本サービス
税込特価 ¥198,000
お支払例 ¥9,820×24回 ¥6,930×36回

富士通 FM TOWNS-20F



FM TOWNS-20F ¥323,000
FM T-DP533 ¥69,800
FM T-KB105 ¥30,000
標準価格合計 ¥422,800
◎価格はお電話で!
AVCフタバ特価

●分割回数は3回~48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由! 広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット。	**カレッジクレジット** 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。	**納　期** 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1~2ヵ月後から。	**低金利クレジット** 1回の支払は2,700円以上で3~48回。ボーナス併用も可。	**完全保証** すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)	**18才未満の方** ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。	**AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業**

※現金価格は税別、分割価格には3%の消費税を含んでます。
※ハード及びソフトの下取り、買取り致します。

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)
0120-483290
お問合せは専用ダイヤルで
☎0468-483290
年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
㈱メディアショップハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

パソコン高額買取・下取 実施中!!

NEC PC-8801FE2



- PC-8801FE2
  88 FE2本体
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ
- MD/2D(10枚)
  サービス

標準価格 203,800円(税別)

商品番号 236	一括払価格 148,000円
24回	初回 9,040円・7,200円×23回
36回	初回 5,560円・5,000円×35回

NEC PC-8801MC

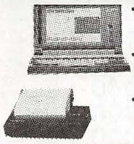


- PC-8801MC model2
  88 model2本体
- PC-KD862S
  14インチカラーディスプレイ
- MD/2HD(10枚)
  サービス

標準価格 298,800円(税別)

商品番号 235	一括払価格 198,000円
36回	初回 7,060円・6,700円×35回
48回	初回 9,780円・5,100円×47回

NEC PC-9801NS

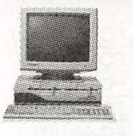


- PC-9801NS
  98 NOTE SX本体
- PC-PR102TL3
  日本語熱転写プリンタ
- PC-9801N-19
  プリンタケーブル

標準価格 355,000円(税別)

商品番号 261	一括払価格 288,000円
48回	初回 10,380円・7,500円×47回
60回	初回 11,340円・6,300円×59回

NEC PC-98DOプラス

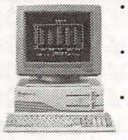


- PC-98DOプラス
  98 DOプラス本体
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ
- WA-200
  バスマウス98

標準価格 368,600円(税別)

商品番号 262	一括払価格 278,000円
36回	初回 10,160円・9,400円×35回
48回	初回 11,880円・7,200円×47回

NEC PC-9801RX21



- PC-9801RX21
  98 RX21本体
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ
- WA-200
  バスマウス98

標準価格 428,600円(税別)

商品番号 237	一括払価格 298,000円
48回	初回 8,880円・7,800円×47回
60回	初回 6,940円・6,600円×59回

NEC PC-9801RA21



- PC-9801RA21
  98 RA21本体
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ
- WA-200
  バスマウス98

標準価格 588,600円(税別)

商品番号 239	一括払価格 428,000円
48回	初回 14,380円・10,900円×47回
60回	初回 13,140円・9,200円×59回

NEC PC-9801EX2



- PC-9801EX2
  98 EX2本体
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ
- WA-200
  バスマウス98

標準価格 438,600円(税別)

商品番号 230	一括払価格 318,000円
48回	初回 10,580円・8,300円×47回
60回	初回 9,940円・7,000円×59回

NEC PC-9801ES2

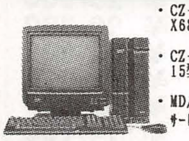


- PC-9801ES2
  98 ES2本体
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ
- WA-200
  バスマウス98

標準価格 538,600円(税別)

商品番号 250	一括払価格 398,000円
48回	初回 12,680円・10,400円×47回
60回	初回 10,140円・8,800円×59回

SHARP X68 EXPERTⅡ

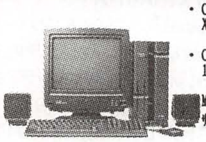


- CZ-603C
  X68 EXPETTⅡ本体
- CZ-602D
  15型カラーディスプレイテレビ
- MD/2HD(10枚)
  サービス

標準価格 437,800円(税別)

商品番号 263	一括払価格 358,000円
48回	初回 13,980円・9,300円×47回
60回	初回 10,040円・7,900円×59回

SHARP X68 SUPERHD



- CZ-623C
  X68 SUPERHD本体
- CZ-613D
  15型カラーディスプレイテレビ
- MD/2HD(10枚)
  サービス

標準価格 633,000円(税別)

商品番号 258	一括払価格 528,000円
48回	初回 16,680円・13,800円×47回
60回	初回 11,940円・11,700円×59回

SHARP X68000 PROⅡ



- CZ-653C
  X68 PROⅡ本体
- CZ-603D
  14型カラーディスプレイ
- MD/2HD(10枚)
  サービス

標準価格 369,800円(税別)

商品番号 256	一括払価格 298,000円
48回	初回 8,880円・7,800円×47回
60回	初回 6,940円・6,600円×59回

SHARP X68000PROⅡHD



- CZ-663C
  X68 PROⅡHD本体
- CZ-603D
  14型カラーディスプレイ
- MD/2HD(10枚)
  サービス

標準価格 479,800円(税別)

商品番号 257	一括払価格 398,000円
48回	初回 12,680円・10,400円×47回
60回	初回 10,140円・8,800円×59回

富士通 FM TOWNS 20F

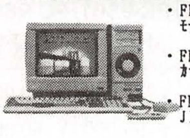


- FMTOWNS-20F
  モデル20F本体
- FMT-DP533
  カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101
  JISキーボード

標準価格 412,800円(税別)

商品番号 264	一括払価格 348,000円
48回	初回 10,780円・9,100円×47回
60回	初回 8,540円・7,700円×59回

富士通 FM TOWNS 40H

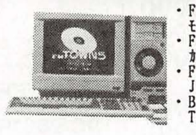


- FMTOWNS-40H
  モデル40H本体
- FMT-DP533
  カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101
  JISキーボード

標準価格 562,800円(税別)

商品番号 265	一括払価格 478,000円
48回	初回 14,780円・12,500円×47回
60回	初回 16,240円・10,500円×59回

富士通 FM TOWNS 2F

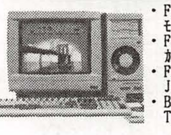


- FM TOWNS-2F
  モデル2F本体
- FMT-DP531
  カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101
  JISキーボード
- B276A010
  TOWNS-OS V1.1 L20

標準価格 507,800円(税別)

商品番号 242	一括払価格 308,000円
48回	初回 12,080円・8,000円×47回
60回	初回 8,440円・6,800円×59回

富士通 FM TOWNS 2



- FM TOWNS-2
  モデル2本体
- FMT-531
  カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101
  JISキーボード
- B276A010
  TOWNS-OS V1.1 L20

標準価格 527,800円(税別)

商品番号 215	一括払価格 278,000円
36回	初回 10,160円・9,400円×35回
48回	初回 11,880円・7,200円×47回

EPSON PC-286VG



- PC-286VGSTD
  286 VGSTD本体
- CR-4000
  14型カラーディスプレイ
- WA-200
  バスマウス98

標準価格 368,600円(税別)

商品番号 259	一括払価格 268,000円
36回	初回 11,960円・9,000円×35回
48回	初回 8,680円・・7,000円×47回

EPSON PC-386VR



- PC-386VRSTD
  386 VRSTD本体
- CR-4000
  14型カラーディスプレイ
- WA 200
  バスマウス98

標準価格 448,600円(税別)

商品番号 260	一括払価格 348,000円
48回	初回 10,780円・9,100円×47回
60回	初回 8,540円・7,700円×59回

EPSON PC-286UX



- PC-286UXSTD
  286 UXSTD本体
- CR-4000
  14型カラーディスプレイ
- WA-200
  バスマウス98

標準価格 368,600円(税別)

商品番号 243	一括払価格 268,000円
36回	初回 11,960円・9,000円×35回
48回	初回 8,680円・7,000円×47回

EPSON PC-386M



- PC-386MSTD
  386 MSTD本体
- CR-4000
  14型カラーディスプレイ
- WA-200
  バスマウス98

標準価格 428,600円(税別)

商品番号 246	一括払価格 328,000円
48回	初回 9,080円・8,600円×47回
60回	初回 11,440円・7,200円×59回

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
National	パナソニック	FS-A1ST	87,800	74,800
	カラー漢字プリンタ	FS-PC1	59,800	49,800
	ディスプレイテレビ	TH-14G2	60,000	50,800
SONY	カラー漢字プリンタ	HBP-F1C	49,800	42,800
	カラーディスプレイ	CPS-14F1	60,000	51,800
NEC	CDROMドライブ	PC-8801-30	30,300	25,800
	CDROMI/F	PC-8801-31	34,800	29,800

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
EPSON	ドット漢字プリンタ	VP-960PC	118,000	94,800
	熱転写プリンタ	AP-900PC	94,800	75,800
	熱転写プリンタ	AP-600PC	64,800	51,800
SHARP	カラー漢字プリンタ	CZ-8PG2	160,000	128,000
	ドット漢字プリンタ	CZ-8PK10	97,800	79,800
FUJITSU	熱転写プリンタ	FMPR-204B	80,000	49,800
	ドット漢字プリンタ	FMPR-353G	138,000	108,000

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
NEC	シリアルプリンタ	PC-PR201/80A	275,000	228,000
	シリアルプリンタ	PC-PR201/65A	215,000	178,000
	シリアルプリンタ	PC-PR201/60A	158,000	128,000
	シリアルプリンタ	PC-PR201/45	95,000	78,800
	熱転写プリンタ	PC-PR350	168,000	138,000
	熱転写プリンタ	PC-PR150VL	84,800	69,800
	熱転写プリンタ	PC-PR150T	64,800	53,800

完全保証 全国どこでもアフターサービスOK

低金利クレジット 予算に応じ3回～60回まで

FAXでも注文OK FAX 0468(48)3273

全国無料配送 日曜 祭日 指定日 OK

消費税 広告はすべて消費税込みの価格で表示してあります

掲載以外の商品もお気軽にお問合せ下さい

○NEC マイコンショップ C&C

SHARP X68000 EXEショップ

FUJITSU FMショップ会

激安 中古 新品



とにかく してみよう〜!!

高価買取中

0474(76)0860

TEL受付は、PM11:00マデ

●全国通販、ローンもOK!!

★買って安心中古品も保証付。★価格は 11月15日現在のものです。★

買取り価格	買取り機種	販売価格
	本　体	
¥260,000	PC-9801RA21	¥280,000
¥210,000	PC-9801RA2	¥240,000
¥200,000	PC-9801RS21	¥220,000
¥165,000	PC-9801RX21	¥180,000
¥160,000	PC-9801RX2	¥175,000
¥150,000	PC-9801VX21	¥170,000
¥140,000	PC-9801VX2	¥160,000
¥130,000	PC-9801VM11	¥150,000
¥125,000	PC-9801VM21	¥150,000
¥100,000	PC-9801VM2(640K)	¥139,000
¥140,000	PC-9801NS	¥160,000
¥110,000	PC-9801N	¥135,000
¥100,000	PC-9801LV21	¥125,000
¥130,000	PC-9801LV22	¥159,000
¥120,000	PC-9801UV11	¥140,000
¥120,000	PC-9801UV21	¥140,000
¥ 90,000	PC-9801UV2(640K)	¥110,000
¥130,000	PC-98DO	¥150,000
¥130,000	PC-286VF-STD	¥149,000
¥120,000	PC-286VE-STD	¥139,000
¥100,000	PC-286US-STD	¥120,000
¥100,000	PC-286V-STD	¥120,000
¥ 50,000	PC-88VA	¥ 65,000
¥ 40,000	PC-8801MA	¥ 55,000
¥ 35,000	PC-8801FA	¥ 50,000
¥ 30,000	PC-8801MH	¥ 45,000
¥ 25,000	PC-8801FH30	¥ 42,000
¥ 20,000	PC-8801SR30	¥ 39,000
¥160,000	X68000セット	¥198,000
¥170,000	X68000ACEセット	¥210,000
¥220,000	X68000EXPERTセット	¥255,000
¥ 30,000	X1ターボZ	¥ 45,000
¥ 28,000	MSX2+	¥ 40,000
¥ 20,000	MSX2ドライブ付き	¥ 29,000
	ディスプレイ	
¥ 35,000	PC-KD853N	¥ 48,000
¥ 30,000	PC-KD854N	¥ 42,000
¥ 35,000	PC-KD863S	¥ 55,000
¥ 25,000	PC-KD862	¥ 42,000
¥ 35,000	PC-TV353	¥ 53,000
¥ 38,000	PC-TV453N	¥ 58,000
¥ 30,000	XC-1498C	¥ 42,000
¥ 28,000	CU-14FD	¥ 40,000
	プリンター	
¥ 20,000	PC-PR101TL3	¥ 35,000
¥ 30,000	PC-PR201TL3	¥ 45,000
¥ 35,000	VP-800PC	¥ 50,000
¥ 25,000	AP-550PC	¥ 40,000
高価買取	その他機種	¥ 大特価

パソコン ワープロ OA機器

高価下取セール

今月の新品目玉品

- ●CZ-653C, CZ-602D……¥269,000
- ●PC-9801DO+……¥220,000
- ●PC-9801N……¥135,000
- ●PC-286C……¥129,000
- ●87Mハードディスク……¥ 99,800

新品特価&特選中古

- ●X68000ACE【HD】セット(CZ-611C+CZ-601D)……¥239,000
- ●PC-9801VM2(FM音源、I/Oデータ1Mボード付)……¥139,000
- ●PC-9801m2(640K)……¥ 80,000
- ●PC-9801N……¥125,000
- ●PC-286V-STD……¥120,000
- ●PC-8801VA2……¥ 98,000
- ●PC-8801FA……¥ 50,000
- ●PC-8801-23(サウンドボード2)……¥ 19,000
- ●FS-4700F(ワープロパソコン)……¥ 59,000
- ●FS-A1F……¥ 25,000
- ●HB-F1XV……¥ 39,000
- ●HB-F1XD……¥ 25,000
- ●NM-9950(136桁、ドットカラー)……¥ 59,000
- ●M-1024IIP/X(80桁ドット)……¥ 29,000
- ●AW-P80C【新品】(コニック、87Mハードディスク)……¥ 99,800
- ●BLTSR40(緑電子、RX、RS、RA用内蔵ハード、40M)……¥ 55,000
- ●CA-40LSG(新松付 40Mハードディスク)……¥ 79,000
- ●FDC-358【新品】(3.5インチ、2HD、2DDオートリバース)……¥ 54,800
- ●リトルオーケストラーL【新品】(ステレオFM音源)……¥ 14,900
- ●FM【新品】(98用サウンドボード)……¥ 12,800
- ●200カウントマウス【新品】……¥ 2,900
- ●ビジネス&ゲームソフト……¥ 激 安

下取り品 \ 新品	PC-9801 RA21	PC-9801 RS21	PC-9801 RX21	PC-9801 NS	PC-98DO+	X68000 PRO2+ CZ-602D
PC-8801FA	¥320,000	¥230,000	¥200,000	¥200,000	¥190,000	¥249,000
PC-9801RX2	¥190,000	¥ 95,000	¥ 50,000	¥ 70,000	¥ 60,000	¥110,000
PC-9801UV11	¥230,000	¥155,000	¥110,000	¥110,000	¥100,000	¥150,000
PC-9801VM2	¥250,000	¥160,000	¥115,000	¥150,000	¥140,000	¥190,000
PC-9801VM21	¥235,000	¥155,000	¥100,000	¥110,000	¥100,000	¥140,000
PC-9801VX2	¥210,000	¥130,000	¥ 80,000	¥ 90,000	¥ 80,000	¥130,000
PC-9801VX21	¥200,000	¥120,000	¥ 68,000	¥ 80,000	¥ 70,000	¥120,000
PC-9801DO	¥230,000	¥135,000	¥ 85,000	¥110,000	¥100,000	¥140,000
PC-286V-STD	¥260,000	¥175,000	¥125,000	¥130,000	¥120,000	¥180,000
X68000セット	¥180,000	¥100,000	¥ 55,000	¥ 80,000	¥ 70,000	――

◀その他の組合せも高価下取りします。

価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。
●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK!

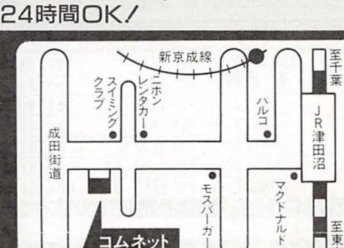
株式会社 コムネット

☎0474(76)0860
FAX.0474(76)1294

■申込方法 現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。

住友銀行 津田沼駅前支店
普通 560065 (株)コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
営業時間 AM11:00ヨリPM8:00マデ

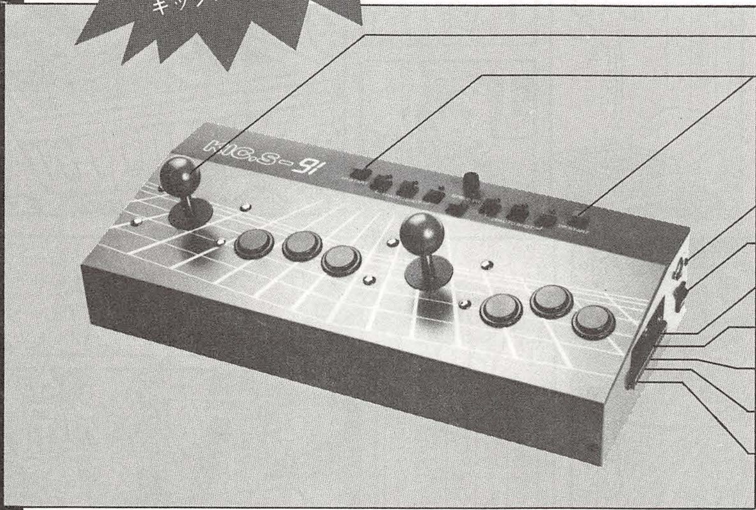


さらに進化して新登場

誰にも負けない!!
KIC'S-91
キックス・キューイチ

KIC ケイアイシー

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー



- 2、4、8、方向切換付、ジョイスティック
- コイン、1P・2Pスタートボタン
- 各連射のON/OFF切換ボタン
- 連射スピード、VR及び確認LED
- RGB or 音声出力DIN8
- 電源セルフチェックLED
- ヘッドフォンor音声出力端子
- ステレオ／モノラル切換スイッチ
- BOX内スピーカーON/OFFスイッチ
- 音量メインVR
- RGB、レベル調整VR

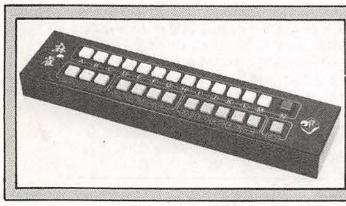
ズバリ!!賢いゲーマーの賢いきゅーいち。

★電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
★電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
★音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュール（オプション）より、ステレオ／モノラル（切換SW付）で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。（接続コード付）
★連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
★新開発、フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の＋5V調整等、全て外部より出来ます。

（保証期間）：お買い上げ日より6ヶ月間

◆ゲーム基板も豊富に取り揃えています◆ 君の欲しい基板、もしかしたら…!!

超お買得、PCBリスト送付中!!（請求はハガキで！）



別売付属品
麻雀パネル（ハーネス付）
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

各種インターフェースコードあり
※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

タイプ A　¥35,000 ビデオ対応（VHF、オプション）
付属品　ステレオコード、ビデオコード、調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用

タイプ B　¥29,000（RGB専用）
付属品　ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒
※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ

タイプ C　¥38,000（タイプA、B両方対応）
付属品　ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒
※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション　¥2,000（タイプA・CのVHF対応）
※家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付

● 営業時間　午後1時～7時
（日・祭日もオープンしています）
12/31～1/3まで休ませて頂きます。

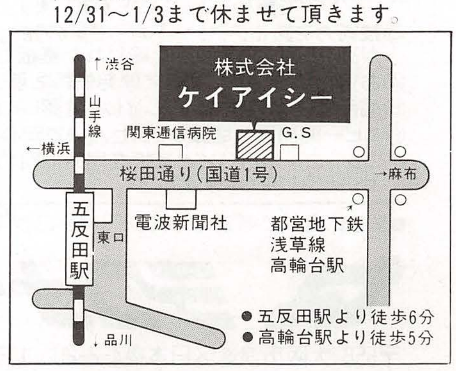
※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料（一律￥500）を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード（スタンプ式）や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい！入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

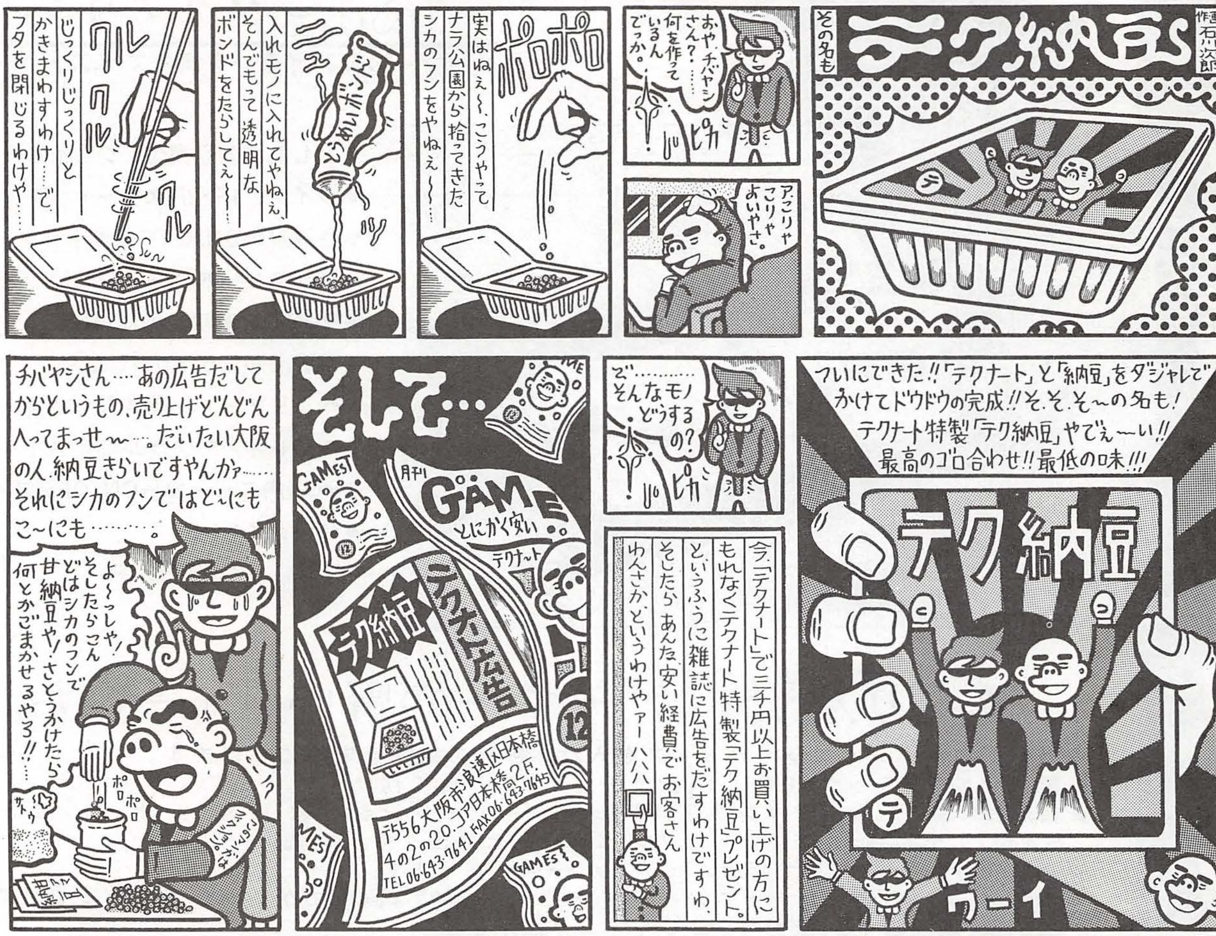
コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

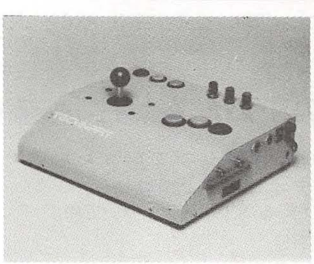
地区	販売店	電話
中部地区	宇宙堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス	☎092-572-4110



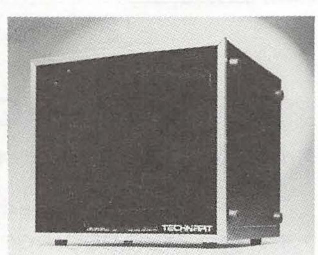
KIC 株式会社ケイアイシー　☎03-448-0832・FAX.03-447-9134
※平成3年1月1日より局番の頭に3がついて4桁となります。
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕

ゲームに金縛り!!





■QC-1　¥19,800
クオリティコンパクトをコンセプトに設計されたコントロールBOXの傑作です。人間工学に基づいて決定されたラウンドシュイプのボディに最高級のパーツだけを厳選してセッティングしました。ジョイスティックは2・4・8方向切替自在、2人同時プレイ用拡張端子やオーディオ端子も用意されています。RGB調整ボリューム付。



■18インチRGBモニター　¥78,000
ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。画面上下反転スイッチ付き、縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
※類似品にご注意。



■NEO-GEOシステム
高品位なグラフィック/サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス、拡大/縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。
本体(コントローラ付)¥58,000
ゲームカセット¥28,000～¥35,000
ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売。



■コントロールBOX KIC'S-91
連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームは、BOX上部にあります。ヘッドホン端子付、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ　RGB入力のあるモニター(200ライン、15kHz)が使えます。¥29,000
Cタイプ　A+Bの機能です。¥38,000

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!!スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

注）価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

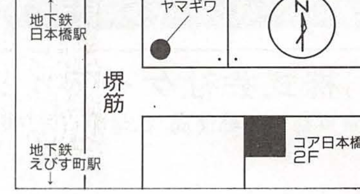
●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

●本社ショールームにて、展示販売中!!

●営業時間：AM10：00▶PM8：00
日・祭日もやってます!!



好評につき継続中

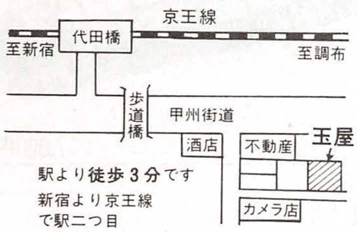
TAMAYA GAME CLUB

会員募集中!!

（豪華特典付）

詳しい資料・販売リスト御希望の方は62円切手２枚同封。住所・氏名（フリガナ）・電話番号を明記の上、御請求下さい。玉屋「BM係」まで

ショールーム新装オープン 展示販売中



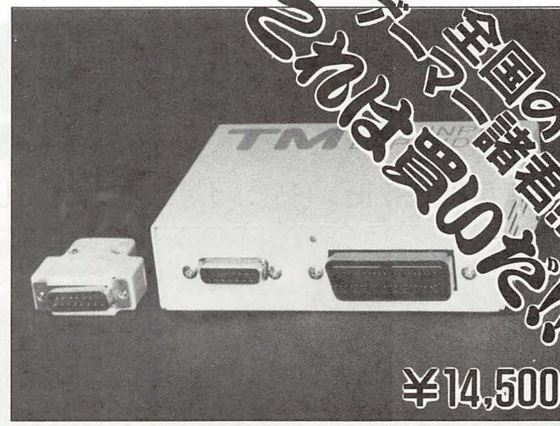
基板売買のトータル・アドバイザー

TMゲームクラブ
株式会社玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2－1－26
TEL.03(323)5524(販売部)
FAX.03(323)5533
営業時間：AM９：00～PM７：00(平日)
AM10：00～PM５：00(日,祭)



フルオートRGBセレクター。15ピンしかない15kHz対応モニターに21ピンを増設／RGB出力のビデオゲーム用コントロールBOX、アミガに対応します。メガドライブは別売のケーブルを使えばRGB出力になり、鮮明な画面でゲームが楽しめます。



玉屋オリジナル商品第一弾！

TM RGB INPUT EXPANDER

NEO GEO取扱店

コントロールBOX
各種発売中!!

全国通信販売

ゲーム基板は常時在庫2,000枚。
新製品から低価格基板、テーブルゲーム機、パーツまで豊富に取り揃えています。

業界人、半漁人、マニアの君も大歓迎!!

＊全国通信販売＊　＊日本全国同一価格＊　＊ゲーム基板送料無料＊

◎ゲーム基板……………………………¥3,000より

業界一の在庫量………………………直接来店してお確かめください
最新ゲーム……………………………どこよりも早く入荷します
レアゲーム……………………………懐かしい、珍しいゲームの宝庫！

◎18インチゲーム機……¥30,000～¥43,000

完全整備済・フル装備（詳しい内容は資料を参照してください）
高解像度モニター、その他ゲームに関するパーツ何でも有ります。

詳しい資料－無料提供中!! ハガキでお申込ください

宛先……〒183 東京都府中市新町3-15-5 BM係り

タイムマシン ☎0423-67-1129

FAX.0423-62-8781

NOW PRINTING!	NOW PRINTING!	NOW PRINTING!	NOW PRINTING!
CAPCOM CP-SYSTEM	NAMCO SYSTEM-II	SEGA SYSTEM-24	TAITO DARiUS

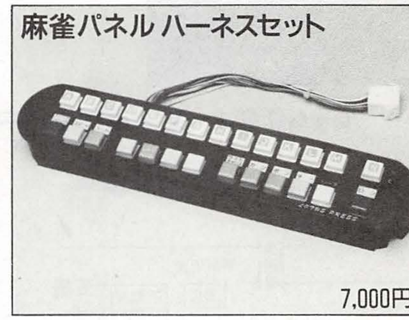
遊び無限大 LAM-1

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家庭用RGB21ピン(15ピン)対応モニターにLAM-1を接続するだけで簡単にビデオゲームが楽しめます。







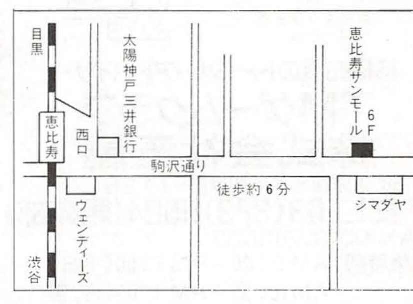
今月のおすすめ品

ハットリス	13,000円
ヘビーユニット	10,000円
アクトフェンサー	12,000円
麻雀クリニック	9,000円
麻雀鹿鳴館	3,000円

当社はコピー商品の取扱いは致しておりません

資料請求は62円切手2枚を同封の上、DS係までお願いします。

在庫豊富にございます。
営業時間平日 10:00〜19:00
日祭 11:00〜17:00
毎月第三日曜定休



株式会社ロータスプレス
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8
恵比寿サンモール6F
☎03-760-6630

オープニング記念!!
ただいま送料無料サービス中!

期間 91年1月31日まで

パソコン通信 Boonネット
アクセス電話番号:03-981-9980
(1200/2400bpsクラス5)
ゲスト利用　:ID GUEST
詳しくはアクセスしてください。

ご注文方法は

お申込はお電話にて、在庫の有無、価格をご確認ください。

- お客様の[住所][氏名][電話番号]および[商品名]をお知らせください。
- ご送金方法は、銀行振込または現金書留でお願いします。
  銀行振込:お近くの銀行よりお振込ください。
  現金書留:封筒の中に住所・氏名・商品名をご入の上当社までお送りください。
- お申込後、1週間以内にご送金ください。1週間以内にご送金がない場合には、キャンセル扱いとなりますのでご了承ください。
- ご入金確認次第、発送させていただきます。



アミガのソフト価格リストあります。ご希望の方は返信用切手72円を同封の上、郵便でお申し込みください。

AMIGAゲームの全国通信販売
ソフト屋文左衛門
〒171 東京都豊島区南池袋4-9-9
振込先　三菱銀行池袋東口店
(有)ソフト屋文左衛門　(普)0412146

受付は!

営業時間 15:00〜21:00　日祭定休
☎03-981-5569
FAX 03-981-5570

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！ 日曜・祭日配達指定OK！ 営業時間 平日 10:00～19:00

NOTEパソコン/BJ-noteセット特価セール中!!

98NOTE NV
NEC PC9801NV…¥248,000
注文No.B-0118

PC9801NV
BJ-10V
ケーブル
定価合計 ¥327,800
特価242,000円

98NOTE SX

PC9801NS
BJ-10V
ケーブル
注文No.B-0119
定価合計 ¥377,800
特価269,000円

98NOTE SX20
NEC PC9801ns-20…¥448,000
注文No.B-0120

PC9801NS-20
BJ-10V
ケーブル
定価合計 ¥527,800
特価?84,500円

HANDY98
注文No.B-0121

NEC PC-98HA……¥198,000
TEL特価

Canon BJ-noteプリンタ
注文No.B-0122

キヤノン BJ-10V……¥74,800
TEL特価

エプソン PC286Book
エプソン PC286Book-STD
¥258,000

注文No.B-0123
PC286Book-STD
BJ-10V
ケーブル
定価合計 ¥337,800
特価262,500円

エプソン PC286Book

注文No.B-0124
PC286Book-H20
BJ-10V
ケーブル
定価合計 ¥457,800
特価358,000円

DynaBook J-3100SS002
¥228,000

注文No.B-0125
J3100SS/002
BJ-10V
ケーブル
定価合計 ¥308,300
特価214,000円

DynaBook J3100SS/001

注文No.B-0126
J3100SS/001
BJ-10V
ケーブル
定価合計 ¥278,300
特価156,000円

DynaBook J-3100SS02E
20MB・HDD ¥328,000

注文No.B-0127
J3100SS02E
BJ-10V
ケーブル
定価合計 ¥408,300
特価295,000円

☎03-591-8761
大阪 ☎06-646-0715　福岡 ☎092-471-7474

モデム

アイワ PV-A12……¥19,800➡13,800円
アイワ PV-M24……¥39,800➡27,800円
アイワ PV-A24VM5……¥44,800➡32,000円
オムロン MD24FS5……¥49,800➡36,000円
オムロン MD24FP5II……¥42,800➡31,000円
オムロン MD24FN5……¥44,800➡32,400円

ハードディスク & ディスクユニット

テクノジャパン TR40……¥98,000➡電話にて激安
テクノジャパン TR81……¥138,000➡電話にて激安
テクノジャパン PD403……¥90,000➡電話にて激安
テクノジャパン PD50RS……¥118,000➡電話にて激安
テクノジャパン PD100RS……¥168,000➡電話にて激安
テクノジャパン PD130RS……¥198,000➡電話にて激安
テクノジャパン PD250RS……¥328,000➡電話にて激安
ICM SRC41/IF2750……¥138,000➡102,500円
ICM SRC81/IF2750……¥188,000➡139,500円
ICM SRC131/IF2750……¥228,000➡168,500円
緑電子 LittleE40mk2……¥98,000➡59,800円
緑電子 POKEDY40(I/F別)¥124,600➡96,000円
緑電子 ProfessorS90……¥198,000➡143,000円
緑電子 NOTEFits20……¥128,000➡99,500円
緑電子 NOTEPack20……¥138,000➡107,000円
緑電子 NOTEBase40……¥148,000➡115,000円
キャラベル AV040LR……¥118,000➡78,500円
キャラベル AV050LRW……¥134,000➡89,000円
キャラベル AV090LRW……¥168,000➡112,000円
日本テクサ DASH40S……¥118,000➡電話にて激安
日本テクサ CARRY DISK40…¥98,000➡電話にて激安
日本テクサ TRUST40S……¥118,000➡電話にて激安

フロッピーディスクユニット

緑電子 リトルF……¥39,800➡27,800円
緑電子 リトルF2……¥59,800➡37,500円
グロリア GD50MI……¥34,800➡25,800円
グロリア GD50M2……¥54,800➡41,000円
アクセル FDC357AUTO1……¥68,000➡36,000円
アクセル FDC358AUTO2……¥98,000➡49,800円
アクセル FDC58AUTO2……¥98,000➡58,000円

増設RAMボード

Dynabook用RAMカード 2MB……特価 36,800円
X6800用本体内蔵 1MB……特価 18,000円
X68000用スロット実装 2MB……特価 36,000円
X68000用スロット実装 4MB……特価 63,500円
●EMS. I/Oバンク，プロテクト対応ボード
1MB……特価 18,900円
2MB……特価 28,000円
3MB……特価 46,500円
4MB……特価 54,000円
6MB……特価 94,000円
8MB……特価125,000円
EMS/キャッシュ & RAMソフト……特価 4,500円
98note用RAMカード2MBソフト付 特価 30,500円

ハンディースキャナー & マウス

オムロン HS-10RII……¥49,800➡35,800円
オムロン HS-40L……¥69,800➡50,500円
オムロン HS-60F……¥98,000➡71,000円
エプソン GT-1000……¥79,800➡電話にて激安
エプソン GT-6000……¥178,000➡電話にて激安
NEOS MS-50L……¥4,800➡3,300円
NEOS MS-50HR……¥6,800➡4,800円
NEOS MS-50AUTO……¥9,800➡6,800円

プリンター（全品ケーブル付）

スター TX-24CL……¥69,800➡41,000円
スター CR3415CL……¥148,000➡83,500円
ブラザー M-1224PX……¥79,800➡55,000円
ブラザー M-1724α……¥95,000➡66,500円
エプソン AP600EXPCセット ¥64,800➡電話にて激安
エプソン AP900PCセット……¥94,800➡電話にて激安
エプソン HG800PCセット……¥168,000➡電話にて激安
エプソン HG3000PCセット……¥248,000➡電話にて激安
エプソン HG4000PCセット……¥198,000➡電話にて激安
エプソン VP1350PC……¥96,000➡電話にて激安
エプソン VP960PCセット……¥118,000➡電話にて激安
エプソン VP3000PCセット……¥290,000➡電話にて激安
エプソン VP1600PCセット……¥125,000➡電話にて激安
エプソン VP2600PCセット……¥145,000➡電話にて激安
キヤノン BJ-10V……¥74,800➡電話にて激安
キヤノン BJ130JPCセット…¥198,000➡電話にて激安
キヤノン LBP-B406S……¥528,000➡電話にて激安
キヤノン LBP-A404……¥355,000➡電話にて激安
NEC PCPR150T……¥64,800➡電話にて激安
NEC PCPR150VL……¥84,800➡電話にて激安
NEC PCPR201/45……¥95,000➡電話にて激安
NEC PCPR201/60A……¥158,000➡電話にて激安
NEC PCPR201/65A……¥215,000➡電話にて激安
NEC PCPR201/80A……¥275,000➡電話にて激安
NEC PCPR1000……¥259,000➡電話にて激安
NEC PC-PR700J……¥398,000➡電話にて激安
NEC PCPR2000……¥451,000➡電話にて激安
NEC PCPR3000PS……¥620,000➡電話にて激安
NEC PCPR201GS……¥135,000➡電話にて激安

日本一の大特価

アフターサービスも万全
お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム
面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の倒着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

NOVA情報機器　東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761㈹　FAX03(501)6348
表示価格には消費税は含まれておりません。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム(電話、FAX、郵便、パソコン通信)

信頼と安心の日本マイコン流通センター

※12/31〜1/4は休業させて頂きます。

中古パソコン買取り・下取り・販売

パソコン・ワープロ・CRT・プリンター・ディスク・ソフト他

お申し込みはお電話一本!!

㈱日本マイコン流通センターの全国通信販売システム

1. 全国どこでも激安販売 全国どこでも同じように同じ激安価格で商品を購入することができますので、地域による損得がありません。

2. お電話1本で簡単申込み ご自宅や会社に居ながらにして、お電話だけで簡単にお申し込みができます。また、FAXや郵便などでもご注文お問い合わせをお受け致しております。

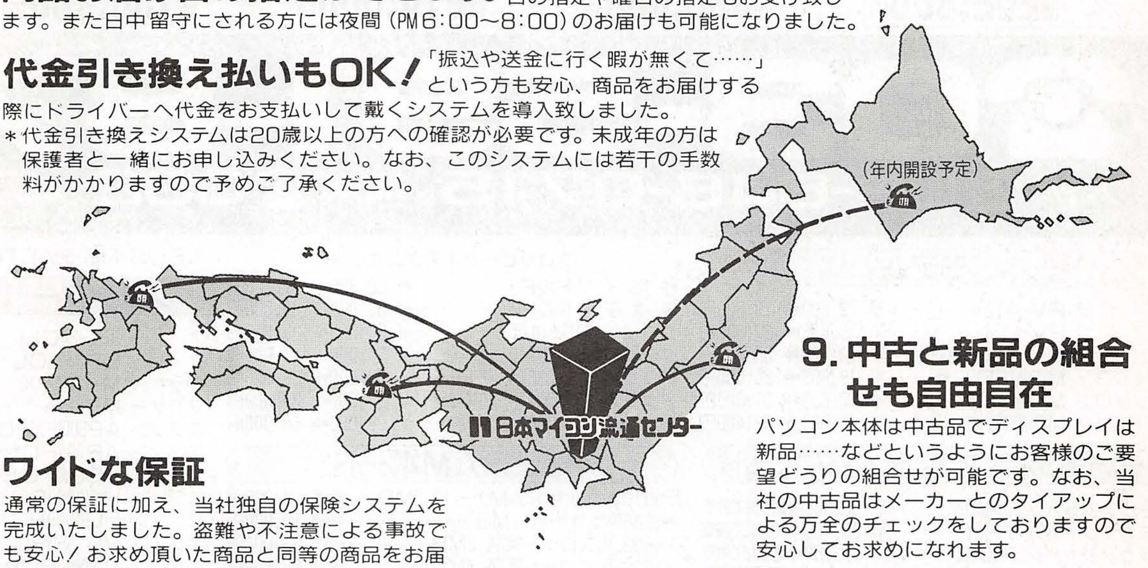
3. クレジット大歓迎! 全国どこでも分割払いによるお求めができます。(但し、一部離島でご利用できない地域があります) 3回〜60回の均等分割払いをはじめ、ボーナス併用払い、ボーナス一括払い、夏冬ボーナス2回払いなどあらゆる支払方法が可能です。クレジットカードをお持ちでない方でも利用できます。

4. 支払の延期ができます。 初回のお支払を数ヵ月さきに延長するスキップ払いもお受け致します。お支払いを1ヵ月から5ヵ月先に延長することができます。(但しクレジット ご利用時に限る)

5. クレジットカードでもOK! クレジットカードをお持ちのかたは、カードでの決済もできます。使い慣れたカードのカード番号をお聞かせ下さい。

6. 商品お届け日の指定ができます。 留守がちの方も安心! 商品のお届け日の指定や曜日の指定もお受け致します。また日中留守にされる方には夜間(PM6:00〜8:00)のお届けも可能になりました。

7. 代金引き換え払いもOK! 「振込や送金に行く暇が無くて……」という方も安心、商品をお届けする際にドライバーへ代金をお支払いして戴くシステムを導入致しました。
＊代金引き換えシステムは20歳以上の方への確認が必要です。未成年の方は保護者と一緒にお申し込みください。なお、このシステムには若干の手数料がかかりますので予めご了承ください。



8. ワイドな保証
通常の保証に加え、当社独自の保険システムを完成いたしました。盗難や不注意による事故でも安心! お求め頂いた商品と同等の商品をお届け致します。詳しくはお電話でお問い合わせください。

9. 中古と新品の組合せも自由自在
パソコン本体は中古品でディスプレイは新品……などというようにお客様のご要望どうりの組合せが可能です。なお、当社の中古品はメーカーとのタイアップによる万全のチェックをしておりますので安心してお求めになれます。



正社員募集中!!

- ●勤務地:渋谷
- ●資格:高卒以上、18才〜20才くらい迄
- ●勤務時間:10:00〜19:00(実働8時間)
- ●休日休暇:週休制(土日は原則勤務)、夏期休暇、年末年始、特別休暇、慶弔休暇など
- ●給与:月給制 ¥165,000以上
- ●待遇:交通費全額支給、社員販売制度、社員商品貸出制度
- ●業務内容:電話による応対、店舗の接客、商品管理など
- ■応募方法:電話のうえ面接時間を確認後、履歴書を持参してください。

03-463-2361 人事課 弘瀬(ひろせ)

新品限定激安品

NEC PC-9801LS5



新品限定5台 44%引

定価¥866,000

税込特価¥498,000

- ●40メカHDD内蔵&3.5FDD2基搭載
- ●32ヒット高速処理
- ●1.6メカRAM標準実装
- ●ラップトップで最高の見やすさ〔プラスマティスプレイ〕搭載

回数	1回目	2回目以降
15回	¥38,050	¥37,300
20回	¥29,760	¥29,100
24回	¥26,820	¥24,600
36回	¥20,970	¥17,400

アルトス アルトス40



44%引 発売記念特価! 限定20台

定価¥138,000

税込特価¥79,800

- ●SCSIタイプで初の8万円以下!
- ●発売記念の特価てすのでチャンスをお見逃しなく!
- ●PC98、286用40メカSCSIハートディスク
- ●SCSI I/F付、ユーティリティソフト付

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,577	¥7,400
15回	¥7,175	¥5,900
30回	¥5,354	¥3,200

アルトス アルトス100



42%引 発売記念特価! 限定20台

定価¥198,000

税込特価¥119,000

- ●SCSIの100メガで初の12万円以下!
- ●バッファーメモリ付でデータ伝送速度を従来比の2倍実現
- ●PC98、286用100メガSCSIハードディスク
- ●SCSI I/F付、ユーティリティソフト付

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,685	¥11,000
18回	¥ 7,650	¥ 7,600
24回	¥ 5,910	¥ 5,900

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いか月々一〇〇円程度値上げになる予定です 御諒承下さい

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古パソコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古販売のページ

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

※12/31〜1/4は休業させて頂きます。

中古パソコン大バーゲン!

今月の特選中古品

エプソン GT-3000 新品 ＋RS232Cケーブルセット

定価￥185,500



68%引 限定5台

税込特価￥59,800

回数	1回目	2回目以降
10回	￥6,981	￥6,500
12回	￥6,177	￥5,500
18回	￥4,170	￥3,800

- パソコン用カラーイメージスキャナー
- フルカラーの画像をパソコンに取込めます

NEC PC-9801N (98ノート)

定価￥248,000



激安中古

中古税込特価￥139,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥10,775	￥10,400
20回	￥8,730	￥8,100
36回	￥7,835	￥4,800

- 人気の98ノートの中古を激安限定販売!
- 周辺機器も充実!これからが力の見せどころ

東芝 J3100SS (ダイナブック) 001

定価￥198,000



激安中古

中古税込特価￥109,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥10,435	￥10,100
20回	￥7,830	￥6,300
36回	￥4,885	￥3,800

- 持運びに最適!超小型
- ソフトも充実、あらゆるビジネスやゲームに対応!

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N5200モデル06(N5231-06、附属品無し)	―	50,000
NEC PC-9801NS(98ノートSX)	298,000	198,000
NEC PC-9801N(98ノート)	248,000	139,000
NEC PC-9801XL2(ダブル)	988,000	398,000
NEC PC-9801XLモデル2	575,000	198,000
NEC PC-9801RA21(32ビット)	498,000	298,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	278,000
NEC PC-9801RX21	338,000	198,000
NEC PC-9801RX2	398,000	196,000
NEC PC-9801VX41	630,000	228,000
NEC PC-9801VX21	433,000	195,000
NEC PC-9801VX4(20メガHDD内蔵)	693,000	224,000
NEC PC-9801VX2	433,000	185,000
NEC PC-9801VM21	390,000	175,000
NEC PC-9801VM11	328,000	185,000
NEC PC-9801VM4(別売り256K-RAM￥8,900有り、20メガHDD内蔵)	830,000	185,000
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM￥8,900有り)	415,000	148,000
NEC PC-9801VF2	348,000	79,800
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM￥9,800有り)	415,000	79,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM￥9,800有り)	398,000	49,800
NEC PC-98DO	298,000	179,000
NEC PC-9801CV21	355,000	218,000
NEC PC-9801UX41	545,000	234,000
NEC PC-9801UX21	348,000	185,000
NEC PC-9801UV21	318,000	149,000
NEC PC-9801UV11	265,000	155,000
NEC PC-9801UV2	318,000	145,000
NEC PC-9801U2	298,000	49,800
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM￥9,800有り)	218,000	29,800
NEC PC-9801(別売り512K-RAM￥9,800有り)	298,000	22,800
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	866,000	468,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	298,000
NEC PC-9801LX5C(カラー液晶ラップトップ、40メガHDD内蔵)	748,000	448,000
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	588,000	328,000
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	198,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	169,000
NEC PC-98LT/11(ラップトップ)	238,000	69,800
NEC PC-98LT/1(ラップトップ)	238,000	64,800
NEC PC-88VA3(88英和辞典プレゼント)	398,000	178,000
NEC PC-88VA2(88英和辞典プレゼント)	298,000	128,000
NEC PC-88VA(88英和辞典プレゼント)	298,000	89,000
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	99,800
NEC PC-8801MC1	169,000	95,800
NEC PC-8801MA2(88英和事典プレゼント)	168,000	75,800
NEC PC-8801MA(88英和辞典プレゼント)	198,000	74,800
NEC PC-8801MH	208,000	69,800
NEC PC-8801MKIIMR	238,000	65,800
NEC PC-8801FE2	119,000	74,800
NEC PC-8801FE	129,000	64,800
NEC PC-8801FA	168,000	69,800
NEC PC-8801FH30	168,000	59,800
NEC PC-8801FH20	138,000	49,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-8801MKII(88英和事典プレゼント)	178,000	58,000
NEC PC-8801MKIIFR20	148,000	48,000
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	64,800
NEC PC-8801MKIISR20	213,000	42,800
NEC PC-8801MKII30	275,000	28,000
NEC PC-8801MKII30相当品	275,000	19,800
NEC PC-8801MKII20	225,000	18,000
NEC PC-8801MKII10	168,000	16,000
NEC PC-8801	228,000	15,000
NEC PC-8001MKIISR	108,000	14,800
エプソン PC-386-STD(32ビット、20MHz、新品限定)	598,000	238,000
エプソン PC-386VR-STD(32ビット、16MHz、新品限定)	348,000	268,000
エプソン PC-386M-STD(32ビット)	328,000	238,000
エプソン PC-286VG-STD	268,000	179,000
エプソン PC-286VE-STD	298,000	156,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	145,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763,000	428,000
エプソン PC-286LS-STD(ラップトップ、新品限定)	478,000	298,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ、新品限定)	368,000	189,000
エプソン PC-286L-H10-N(10メガHDD内蔵、ラップトップ、新品限定)	468,000	135,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ、新品限定)	348,000	135,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	129,000
エプソン PC-286LE-H20(20メガHDD内蔵)	503,000	228,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵)	593,000	288,000
エプソン PC-286LF-H20(20メガHDD内蔵)	388,000	278,000
エプソン PC-286BOOK-STD	258,000	198,000より
エプソン PC-286BOOK-H20(20メガHDD内蔵)	378,000	289,000より
エプソン PC-286NOTE-F	198,000	124,000より
エプソン HC-88(ハンドヘルド、タッチ16タイプ)	298,000	39,800
東芝 J3100SS(ダイナBOOK)	198,000	109,000
東芝 J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398,000	168,000
東芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、モデム内蔵)	343,000	125,000
東芝 J3100GX-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	848,000	498,000
東芝 J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	763,000	498,000
東芝 パソピア16(16ビット、5"ドライブ2基)	―	39,800
シャープ CZ-662C(X68000PRO-HD)	408,000	254,000
シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298,000	194,000
シャープ CZ-612C(X68000EXPERT-HD)	466,000	289,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356,000	228,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	228,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	195,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398,000	178,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	45,800
シャープ CZ-801C(X1C)/CZ-803C(X1CS)	119,800	8,800より
シャープ CZ-804C(X1CK)	139,800	11,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	11,800
シャープ CZ-812C(X1F20)	139,800	19,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	9,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	24,800
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118,000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248,000	39,800
シャープ CZ-852C(X1turbo30)	278,000	42,800
シャープ CZ-856C(X1turboII)	178,000	44,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
シャープ CZ-862C(X1turbo40)	258,000	44,800
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168,000	47,800
シャープ CZ-880C(X1turboZ)	218,000	54,800
シャープ CZ-881C(X1turboZII)	179,000	64,800
シャープ CZ-888C(X1turboZIII)	169,800	69,800
シャープ MZ1500(クイックディスク搭載)	89,800	15,800
シャープ MZ2521(スーパーMZ)	―	59,800
シャープ MZ5521(MS-DOSマシン)	388,000	49,800
富士通 FMR-30BOX-A(JIS)	268,000	98,000
富士通 FM-TOWNS2本体	398,000	149,000
富士通 FM77-AV20EX	128,000	45,000
富士通 FM77-AV20-2	168,000	35,000
富士通 FM77-AV2	158,000	29,800
富士通 FM77-AV1	128,000	22,800
富士通 FM77-L4	238,000	35,000
富士通 FM77-L2	193,000	26,800
富士通 FM77-D2	228,000	24,800
富士通 FM77-D1	198,000	21,800
富士通 FM-7/NEW7	99,800	9,800
アップル マッキントッシュSE/30(ビデオボード付)	―	598,000
アップル マッキントッシュSE/30	648,000	448,000
アップル マッキントッシュSE(FD)	498,000	298,000
アップル マッキントッシュSE(HD)	598,000	328,000
アップル マッキントッシュPlus	298,000	148,000
MSX、MSX2、MSX2+		
三洋 PHC-70FD(WAVY70FD、MSX2+)FDD×1	64,800	39,800
三洋 PHC-70FD2(WAVY70FD、MSX2+)FDD×2	87,800	52,800
ソニー HB-F1(MSX2、英和辞典&ゲームソフト付)	32,800	19,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1(英和辞典&ゲームソフト付)	69,800	46,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	36,800
ソニー HB-F1XV(MSX2+)FDD×1(英和辞典&ゲームソフト付)	69,800	49,800
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2	148,000	79,800
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	19,800
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	―	65,000
パナソニック FS-4700F(MSX2、プリンター内蔵、ワープロパソコン)	158,000	64,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1MK2(MSX2)	29,800	18,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック FS-A1FM(MSX2、モデム内蔵)FDD×1	84,800	42,800
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1(英和辞典&ゲームソフト付)	57,800	39,800
パナソニック FS-A1WX(MSX2+)FDD×1(英和辞典&ゲームソフト付)	69,800	46,800
パナソニック FS-A1WSX(MSX2+)FDD×1	69,800	49,800
パナソニック FS-A1MKII(MSX2)	29,800	19,800
ワープロ		
SONY プロデュース1000	178,000	79,800
SONY プロデュース1000 プリンターセット	218,000	89,800
富士通 オアシス30ALX-JIS(スケジューラー内蔵、48ドット印刷)	198,000	118,000
富士通 オアシス30SX-JIS(12"CRT、システム手帳機能内蔵、24ドット印刷)	218,000	114,000
シャープ WV-500(ノート型、電子手帳カード対応)	118,000	49,800
シャープ WD-5500(20メガハードディスク搭載、24×32ドット表示の14"CRT付)	830,000	98,000
カシオ PW-1000(ポケットワープロ)	34,800	15,800
カシオ HW-630(熱転写プリンター搭載、毛筆フォント付)	―	29,800

中古パソコン 月々￥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK 新品との組合せもできます 3回から60回まで

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品￥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品￥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、

〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。

なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK!

パソコン通信 中古情報開始! 03-669-3884 ネットワークTOMATO

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古販売のページ

※12/31〜1/4は休業させて頂きます。

中古在庫数日本一！ 8年間の実績による信頼と安心！

本体・周辺機器なんでもOK！

全品リフレッシュ、検査済み　メーカータイアップ保証で安心
新品と組合せOK！　全国どこでも手軽な通信販売OK！

全品保証付!!リフレッシュ済　クレジットOK！　通信販売OK！

↓左のページの中古品販売価格のつづきです↓

メーカー・商品名		定価(円)	特価(円)
カシオ	HW-9000(高速熱転写プリンター、ラップトップ、3.5 FDD×1、新品限定)	178,000	89,800
キャノン	PX-1(セパレートタイプ、3.5″FDD)	――	46,800
キャノン	キャノワード4000(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	388,000	188,000
キャノン	キャノワード450(CRT、3.5″FDD×1、熱転写プリンター付)	448,000	99,800
キャノン	キャノワード350S(3.5″FDD×1、熱転写プリンター付)	――	45,800
ハードディスク・フロッピーディスク			
アイテック	IT-RL90(98RA、RS用内蔵SCSI94メガハードディスク、新品)	198,000	139,000
日本テクサ	ES-HC80S(EX/ES用内蔵80メガ)	――	89,800
NEC	PC-80S31(5″2D 2ドライブ)	168,000	32,800
NEC	PC-8881(8″2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442,000	39,800
緑電子	Little-B4N(40メガハードディスク)	148,000	65,000
CRC-HD2A	CRC-HD2A(PC98用20メガハードディスク、I/F付)	――	45,800
ICM	SR-80(80メガSASIハードディスク、I/F付)	168,000	89,800
エプソン	HDD-40F(40メガSCSIハードディスク)	168,000	大特価
エプソン	HDD-20S(20メガハードディスク)	128,000	49,800
エプソン	TF-10PC(5″2D 2ドライブ)	128,000	19,800
エプソン	TF-20PC(5″2D 2ドライブ)	168,000	18,800
ロジテック	LFD-550FM(5″2D 2ドライブ)	168,000	35,800
SONY	HBD-20W(3.5″2DD 1ドライブMSX用)	44,800	28,800
ヤマハ	FD-03(3.5″1DD 1ドライブ MSX用)	――	19,800
任天堂	ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	――	24,000より
データーレコーダー			
シャープ	CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	12,000
各社	倍速機能つきレコーダー	――	7,800より
各社	パソコンデーターレコーダー	――	4,800より
漢字プリンター			
NEC	PC-PR201X(136桁、24ピン、カラードット、新品同様)	275,000	158,000
NEC	PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	49,800
NEC	PC-PR201H3(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	89,800
NEC	PC-PR201H2(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	84,800
NEC	PC-PR201H(136桁、24ピン、ドット)	288,000	79,800
NEC	PC-PR202(136桁、16ピン、ドット)	258,000	32,800
NEC	PC-PR101TL2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	83,800	36,800
NEC	PC-PR150H(80桁、48ピン、カラー熱転写)	84,800	50,800
NEC	PC-PR150V(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	59,800
NEC	PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
NEC	PC-8822(80桁、18ピン、ドット)	234,000	24,800
NEC	PC-8826+漢字ROM(80桁、カラープロッタプリンター)	186,000	19,800
NEC	NM-9100II(80桁、18ピン、ドット)	198,000	19,800
NEC	NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	68,000
NEC	NM-9950II(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	99,800
シャープ	CZ-8PD2(80桁、ドット)	79,800	16,800
シャープ	CZ-8PK8(136桁、24ピン、ドット)	152,000	65,800
シャープ	CZ-8PK7(80桁、24ピン、ドット)	122,000	59,800
シャープ	CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	46,800
シャープ	CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	42,800
シャープ	CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	37,800
シャープ	CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
シャープ	MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	16,800
シャープ	MZ-1P17(80桁、24ピン、熱転写)	79,800	18,800
エプソン	HG2500(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83、新品)	248,000	69,800
エプソン	AP-850PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	59,000
エプソン	AP-800PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	54,800
エプソン	AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74,800	39,800
エプソン	AP-550EX(80桁、24ピン、カラー熱転写、新品)	62,800	44,800
エプソン	RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	79,800	21,800
エプソン	MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	19,800
エプソン	UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	290,000	29,800
エプソン	VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	56,800
エプソン	VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	87,000	55,000
エプソン	VP-2050PC(136桁、24ピン、カラードット)	158,000	99,800
キャノン	BJ-130J(NM)	198,000	108,000
東京電子	LPR-24T(80桁、24ピン熱転写)	119,800	28,000
精工舎	GP-550E(80桁、16ピン、ドット、一部附属品無し)	99,800	9,800
精工舎	SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118,000	19,800
パナソニック	FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	26,800
プリンター			
NEC	PC-8023(80桁、ドット)	168,000	8,000
NEC	PC-8027(80桁、ドット、タテ置きタイプ)	89,000	19,800

メーカー・商品名		定価(円)	特価(円)
エプソン	SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	5,900
エプソン	RP-80(80桁、ドット)	89,800	15,800
エプソン	JP-80(80桁、カラードットプリンター)	158,000	10,000
シャープ	CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	9,800
シャープ	MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用、附属品無し)	138,000	5,000
シャープ	MZ-1P14(80桁、ドット)	――	25,800
松下	KX-1091N(80桁、ドット)	89,800	8,800
精工舎	GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎	GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	9,000
精工舎	GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	14,800
ソニー	SMI-720(SMCシリーズ用)	――	16,800
カシオ	FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドット、附属品無し)	138,000	10,000
ロジテック	KP-5000(PC用80桁、ドット、説明書無し)	98,000	9,800
ヤマハ	PN-01(MSX用、ドット)	――	8,000
各社	PC. FM. X1. MSX対応プリンター	――	6,800より
ディスプレイ			
NEC	PC-8052(2000文字、デジタル)	――	24,800
NEC	PC-KD252(2000文字、デジタル)	49,800	22,800
NEC	PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC	PC-KD552K(4000文字、デジタル、0.42)	84,800	36,800
NEC	PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158,000	54,800
NEC	PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	52,800
NEC	PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC	PC-KD863G(4000&2000文字、アナログ、0.39、PCエンジン)	138,000	69,800
NEC	PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	59,800
NEC	PC-TV352(4000&2000文字、アナログ、TV、0.39)	115,000	58,000
NEC	N-5913L(4000文字、アナログ、0.31)	138,000	64,800
NEC	PC-8851(14″モノクロ)	58,800	19,800
シャープ	CU14D1(4000&2000文字、デジタル)	108,000	38,800
シャープ	CZ-600D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	129,800	68,800
シャープ	CZ-601D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	110,700	68,800
シャープ	CZ-602D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	99,800	69,800
シャープ	CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ	CZ-802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ	CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	74,700	37,800
シャープ	CZ-830D(4000&2000文字、デジタル、TV)	90,600	45,800
シャープ	CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	49,800
シャープ	CZ-855D(4000&2000文字、デジタル、TV)	112,700	50,800
シャープ	CZ-860D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	92,200	59,800
シャープ	CZ-870D(4000&2000文字、デジタル、TV)	102,200	51,800
シャープ	CZ-880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109,800	64,800
シャープ	14M-141C(2000文字、デジタル)	――	18,800
三菱	XC-1498C(4000文字、アナログ、0.28)	99,800	44,800
東映	FTC-1208(4000文字、デジタル、0.28)	128,000	36,800
富士通	MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
各社	4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	35,000より
各社	2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	12,800より
その他の周辺機器			
ローランド	ミュージくん	93,000	54,800
ローランド	ミュージ郎	158,000	98,000
ローランド	ミュージ郎Jr	98,000	59,800
ヤマハ	FB-01(MIDI音源)	49,800	19,800
ヤマハ	RX-21(MIDI音源、ドラムマシン)	49,800	19,800
コルグ	DS-8(61鍵盤、MIDIマルチ音源キーボード)	148,000	79,800
I/Oデータ	PC-BOX16(PC98用拡張BOX、ボード8枚可能)	118,000	59,800
エプソン	GT-3000V(カラースキャナー、ケーブル別売)	178,000	59,800
エプソン	GT-3000(カラースキャナー、ケーブル別売)	198,000	54,800
エプソン	GT-100(ハンディスキャナー、新品限定)	34,800	21,800
シャープ	MZ-1X22(モデムユニット)	――	6,800
シャープ	CZ-8TM1(X1シリーズ用モデム)	29,800	8,800
シャープ	CZ-8TM2(X1シリーズ用モデム、新品同様)	49,800	37,800
シャープ	CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33,800	25,800
シャープ	CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定)	88,000	69,800
ワコム	WT-460M(タブレット)	58,000	19,800
NEC	SP2400fast(2400ボー、半2重モデム)	168,000	10,000
各社	G3規格FAX(多数あります。)	――	29,800より

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目〜10ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。
東京03(463)4455 /大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター 03-463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先 〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕
〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕
〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
●郵便振替口座 東京6-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意
代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。
②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着着後約2週間〜1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。
②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。
③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。
④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

中古品代金引換配送OK！

消費税は内税だから安い！

（表示価格の他に消費税はいりません）

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々二〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け！

受付時間 AM 10:00〜PM 7:00

東京受付 03[463]4455（ヨシココ）

年中無休



大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊟ 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊟ 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊟ 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊟ 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

新品販売のページ

※12/31〜1/4は休業させて頂きます。

全国どこでもお電話一本！ 渋谷駅前徒歩0分！

新品代金引換配送OK！

消費税は内税だから安い！

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

新品も激安！ メーカー代理店ならではの安心と信頼

パソコン本体

NECをはじめ、EPSON、東芝など、激安パソコンのオンパレード

NEC PC-8801MC2 お奨めCRTセット



46%引

	税別定価
NEC PC-8801MC2(CD付パソコン)	¥199,000
三洋 0.31高解像カラーモニター	¥ 79,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥296,800

税込特価 ¥165,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥10,650	¥ 9,600
30回	¥ 8,650	¥ 6,700
36回	¥ 9,225	¥ 5,700

- CDが標準装備されリアルな音声出力が可能！ゲームを迫力満点にします。
- 音楽CDを再生させるソフト付

NEC PC-9801RX21 お奨めCRT & HDDセット



37%引

NEC PC-9801RX21(人気16ビットパソコン)	¥338,000
三洋 0.31ピッチ高解像カラーモニター	¥ 79,800
アルトス アルトス40(40メガSCSI-HDD)	¥138,000
NEOS MS-50L(マウス)	¥ 4,800
合計定価	¥560,600

税込特価 ¥357,700

回数	1回目	2回目以降
24回	¥18,563	¥17,700
36回	¥14,990	¥12,500
60回	¥12,869	¥ 8,300

- NEC製HDDユニットを搭載した40メガSCSIハードディスクをセットにし、使いやすさは最高！

エプソン PC-Club カラーディスプレイセット



エプソン PC286C-STD(PC-CLUB)	¥168,000
三洋 0.31ピッチ高解像カラーモニター	¥ 79,800
合計定価	¥247,800

税込特価 ¥190,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥11,400	¥11,100
24回	¥ 9,900	¥ 9,400
36回	¥ 9,350	¥ 6,600

- 3.5″2ドライブ装備の本格派！ PC98用ソフトが使えます！
- 超小型で場所をとらずにパソコンが楽しめます。
- アナログディスプレイとのセットですのできれいなグラフィックが楽しめます。

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
NEC PC-9801RA21	¥498,000	¥325,000	¥30,100	¥16,100	¥11,400
NEC PC-9801RS21	¥398,000	¥275,000	¥25,500	¥13,600	¥ 9,600
NEC PC-9801RX21	¥338,000	¥219,000	¥20,300	¥10,800	¥ 7,600
NEC PC-9801LS5(40メガHDD内蔵)	¥866,000	¥498,000	¥46,200	¥24,600	¥17,400
NEC PC-9801T-W5(40メガHDD内蔵)	¥758,000	¥568,000	¥52,700	¥28,100	¥19,900
NEC PC-9801T-W2	¥548,000	¥398,000	¥36,900	¥19,700	¥13,900
NEC PC-9801UV11	¥265,000	¥185,000	¥17,100	¥ 9,100	¥ 6,500
NEC PC-9801CV21	¥355,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-9801N	¥248,000	¥164,000	¥15,200	¥ 8,100	¥ 5,700
NEC PC-9801NS	¥298,000	¥208,000	¥19,300	¥10,300	¥ 7,300
NEC PC-9801NS20(20メガHDD内蔵)	¥448,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-98DO	¥298,000	¥199,000	¥18,400	¥ 9,800	¥ 6,900
NEC PC-98DO+	¥278,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-8801MC2(CD搭載)	¥199,000	¥119,000	¥11,000	¥ 5,900	¥ 4,100
NEC PC-8801MC1	¥169,000	¥ 99,800	¥ 9,200	¥ 4,900	¥ 3,500
NEC PC-8801FE2	¥119,000	¥ 94,800	¥ 8,800	¥ 4,700	¥ 3,300
東芝 J3100SS001(ダイナブック)	¥198,000	¥139,000	¥12,900	¥ 6,800	¥ 4,800
東芝 J3100SS002(ダイナブック2FDD)	¥228,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東芝 J3100SS02E(ダイナブックHDD)	¥328,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東芝 J3100GS021(ダイナブック286)	¥498,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東芝 J3100GT-041A(40メガHDD内蔵)	¥598,000	¥398,000	¥36,900	¥19,700	¥13,900
エプソン PC-286C-STD(PC-CLUB)	¥168,000	¥145,000	¥13,400	¥ 7,100	¥ 5,000
エプソン PC-286LP-STD(PC-ONE)	¥298,000	¥248,000	¥23,000	¥12,200	¥ 8,700
エプソン PC-386NOTE-A	¥268,000	¥229,000	¥21,200	¥11,300	¥ 8,000
エプソン PC-386LS-H40(40メガHDD内蔵)	¥763,000	¥498,000	¥46,200	¥24,600	¥17,400
エプソン PC-286LS-STD	¥478,000	¥298,000	¥27,600	¥14,700	¥10,400
エプソン PC-386-STD	¥598,000	¥238,000	¥22,100	¥11,800	¥ 8,300
エプソン PC-386VR-STD	¥348,000	¥268,000	¥24,900	¥13,200	¥ 9,400
エプソン PC-386M-STD	¥328,000	¥259,000	¥24,000	¥12,800	¥ 9,100
エプソン PC-286NOTE-F	¥198,000	¥149,000	¥13,800	¥ 7,300	¥ 5,200
エプソン PC-286L-STD-N	¥348,000	¥135,000	¥12,500	¥ 6,600	¥ 4,700
エプソン PC-286BOOK-STD	¥258,000	¥218,000	¥20,200	¥10,800	¥ 7,600
エプソン PC-286BOOK-H20	¥378,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
エプソン PC-286VG-STD	¥268,000	¥185,000	¥17,100	¥ 9,100	¥ 6,500
エプソン PC-286VS-STD	¥388,000	¥225,000	¥20,900	¥11,100	¥ 7,900
エプソン PC-286UX-STD	¥268,000	¥189,000	¥17,500	¥ 9,300	¥ 6,600
富士通 FMタウンズ2F	¥398,000	¥198,000	¥18,300	¥ 9,800	¥ 6,900
富士通 FMタウンズ40H	¥378,000	お電話にて	ただ今、FMタウンズフェアー開催中！		
富士通 FMタウンズ20F	¥548,000	お電話にて	激安価格で販売中です。		

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇 ゲームもビジネスもOK！

SHARP X68000 SUPER HDセット



CZ-623C-TN	¥498,000
CZ-613D-TN	¥135,000
合計定価	¥633,000

税込特価 ¥476,000

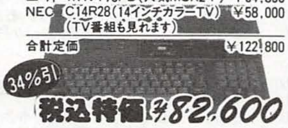
回数	1回目	2回目以降
30回	¥19,980	¥19,500
36回	¥17,640	¥16,700
60回	¥13,880	¥11,100

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
シャープ CZ-623C(X68K・SUPER-HD)	¥498,000	¥368,000	¥34,100	¥18,200	¥12,900
シャープ CZ-603C(X68K・EXPERT II)	¥338,000	¥254,000	¥23,600	¥12,500	¥ 8,900
シャープ CZ-602C(X68K・EXPERT)	¥356,000	¥239,000	¥22,200	¥11,800	¥ 8,300
シャープ CZ-653C(X68K・PRO II)	¥285,000	¥218,000	¥20,200	¥10,800	¥ 7,600
シャープ CZ-663C(X68K・PRO II-HD)	¥395,000	¥298,000	¥27,600	¥14,700	¥10,400
シャープ CZ-604D(専用ディスプレイ、スピーカ付)	¥ 94,800	¥ 75,800	¥ 7,000	¥ 3,700	¥ 2,600
シャープ CZ-605D(専用ディスプレイTV、スピーカ付)	¥115,000	¥ 89,800	¥ 8,300	¥ 4,400	¥ 3,100
シャープ CZ-613D(専用ディスプレイTV、スピーカ付)	¥135,000	¥108,000	¥10,000	¥ 5,300	¥ 3,700

各社 MSX2+

19268色対応でゲームも楽しくなった

MSX2+ カラーテレビセット



三洋 WAVY70FD(人気MSX2+)	¥64,800
NEC C14R28(14インチカラーTV)(TV番組も見れます)	¥58,000
合計定価	¥122,800

34%引

税込特価 ¥82,600

- 3.5″フロッピー搭載のMSX2+本体と14インチカラーテレビの大人気セットです

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,499	¥7,600
18回	¥6,590	¥5,200
30回	¥5,898	¥3,300

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三洋 WAVY70FD	¥ 64,800	¥ 49,800	¥ 8,800	¥ 5,400	¥ 4,600
シャープ WAVY70FD II(2ドライブ)	¥ 87,800	¥ 64,800	¥11,500	¥ 7,000	¥ 6,000
NEC C14R-24(ビデオ入力付TV)	¥ 58,000	¥ 32,800	¥ 5,800	¥ 3,500	¥ 3,000
パナソニック FS-A1-ST(MSX turboR)	¥ 87,800	¥ 78,000	¥13,800	¥ 8,500	¥ 7,200
パナソニック FS-PC1(48ドットカラープリンター)	¥ 59,800	¥ 49,800	¥ 8,800	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY HBP-F1C(大人気カラープリンター)	¥ 49,800	¥ 39,800	¥ 7,000	¥ 4,300	¥ 3,600
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥ 36,800	¥ 31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	¥ 2,900
三洋 CMT-A14F1(ディスプレイ)	¥ 64,800	¥ 42,800	¥ 7,500	¥ 4,600	¥ 3,900

ソフトプレゼント！ ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に、英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕をもれなくプレゼント！

高級パソコンデスク

ストッパー式キャスター付 | 高級木製テーブル | 全機種対応 | 強度バツグン

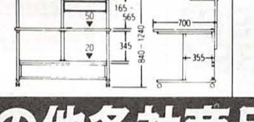
PD-120 (120cm巾)



定価¥40,000

税込特価 ¥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,973	¥5,600
10回	¥4,331	¥3,400



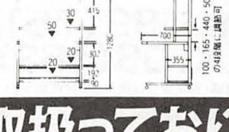
PD-99 (90cm巾)



定価¥40,000

税込特価 ¥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,973	¥5,600
10回	¥4,331	¥3,400



AD-5 (64cm巾)

新製品



定価¥38,000

税込特価 ¥15,000

- キーボードテーブルをスライド収納式を採用

CCF-120 (パソコンチェアー)



税込特価 ¥11,000

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

全国通信販売もOK! 下取り交換大歓迎!

新品周辺機器 大特価! 当社が選んだ安心の品

新品販売のページ

※12/31〜1/4は休業させて頂きます。

各社人気パソコン新製品激安販売! 全国通信販売OK!

カラーディスプレイ

いくら良いPCを持っていてもこれがなければダメ!

NEC PC-KD853N



定価¥118,000

税込特価 ¥55,000

- 4050文字、アナログカラーディスプレイ
- 0.31ピッチ高解像
- チルト台付
- PC-88、PC-98、PC-286シリーズに最適

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,225	¥6,000
15回	¥4,475	¥4,100
20回	¥3,550	¥3,200

三洋 0.31ピッチカラーモニター



定価¥79,800

税込特価 ¥45,000

- 4050文字アナログカラーディスプレイ
- 0.31ピッチ
- PC-88、PC-98、PC-286シリーズに最適

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

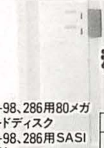
メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-TV455(0.31、TV内蔵)	¥147,000	¥ 89,800
NEC	PC-TV454(0.35、TV内蔵)	¥128,300	¥ 79,800
NEC	PC-KD881(0.28、フラット15インチ)	¥118,000	お電話にて
NEC	PC-KD882(0.31、フラット15インチ)	¥ 89,800	お電話にて
NEC	PC-KD862S(0.39、スピーカ内蔵)	¥ 99,800	¥ 74,800
NEC	PC-KD854N(0.39)	¥ 84,800	¥ 52,000
NEC	C14-R24(ビデオ入力付TV)	¥ 58,000	¥ 32,800
シャープ	CU-14FD(0.31)	¥ 74,800	¥ 49,800
シャープ	CU-14GD(0.39)	¥ 69,800	¥ 45,000
三洋	CMT-147H(W)(0.31)	¥ 84,800	¥ 49,800
三洋	CMT-147L(W)(0.39)	¥ 79,800	¥ 45,000

ハードディスク

今一番便利で最大限にPCを活かすのがハードディスクです

ICM SR-80

80メガ高速ハードディスクユニット



定価¥168,000

税込特価 ¥128,000

- PC-98、286用80メガハードディスク
- PC-98、286用SASI I/F付
- 大人気ソフト〔EOシステム付属〕

回数	1回目	2回目以降
15回	¥9,600	¥9,600
20回	¥9,160	¥7,400
30回	¥6,640	¥5,200

日本アルトス アルトス40

40メガ高速ハードディスクユニット



定価¥138,000

税込特価 ¥79,800

- PC-98、286用40メガハードディスク
- PC-98、286用SCSI I/F付
- FMタウンズやMACなどでも使えます
- 初心者でも簡単!〔セレックスウインドウソフト付属〕

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,577	¥7,400
15回	¥7,175	¥5,900
30回	¥5,354	¥3,200

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
テクノジャパン	PD-403(40メガ、SASI I/F付)	¥ 90,000	¥ 76,800
キャラベル	AV-040HC(98スロット差込 40メガ)	¥ 98,000	¥ 78,000
緑電子	Note Base 40(98Note 40メガ)	¥148,000	¥118,000
緑電子	Little E40(40メガ、SASI I/F付)	¥ 98,000	¥ 69,800
アイテック	IT-RL90(94メガ、98内蔵用SCSI)	¥198,000	¥139,000
アルトス	アルトス100(100メガ)(SCSI I/F付)	¥198,000	¥119,000
日本テクサ	トラスト40S(内蔵40メガ)	¥118,000	¥ 79,800
ICM	SR-60(60メガSASI I/F付)	¥148,000	¥109,000
ICM	SR-40(40メガSASI I/F付)	¥118,000	¥ 89,800
コニック	AW-P80C(80メガ)(SCSI I/F付)	¥178,000	¥ 96,000
コニック	AW-N40C(40メガ)(SCSI I/F付)	¥138,000	¥ 94,800
コニック	AW-N100C(100メガ)(SCSI I/F付)	¥195,000	¥124,000

漢字プリンター

PCをワープロとして利用するには不可欠な商品です

キャノン BJ-10V(BJ-note)



定価¥74,800

税込特価 ¥62,000

- ノートサイズ〔バブルジェット〕プリンター
- 48ドット&高速印字
- 接続する本体をお伝え下さい。ケーブル等別売です。

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,590	¥6,700
15回	¥5,350	¥4,600
24回	¥4,780	¥3,000

NEC PC-PR101TL3



定価¥69,800

税込特価 ¥52,800

- 24ドットカラー熱転写プリンター
- PC用ケーブル付属

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,732	¥9,300
12回	¥4,972	¥4,900
20回	¥4,776	¥3,000

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-PR201/80A	¥275,000	¥225,000
NEC	PC-PR201/65A	¥215,000	¥176,000
NEC	PC-PR201/60A	¥158,000	¥129,000
NEC	PC-PR201/45	¥ 95,000	¥ 78,000
NEC	PC-PR150T	¥ 64,800	¥ 53,500
NEC	PC-PR150VH	¥ 99,500	¥ 81,500
NEC	PC-PR150VL	¥ 84,800	¥ 69,500
NEC	PC-PR101GS	¥115,000	¥ 85,000
NEC	PC-PR350	¥168,000	¥138,000
キャノン	BJ-130J(NMモデル)	¥198,000	¥139,000
キャノン	LBP-B404(LIPSIII)	¥325,000	¥268,000
エプソン	AP-600(PC)	¥ 64,800	¥ 51,800
エプソン	AP-900(PC)	¥ 94,800	¥ 75,800
エプソン	VP-960(PC)	¥118,000	¥ 94,000
エプソン	VP-1600(PC)	¥125,000	¥ 99,800
エプソン	VP-2600(PC)	¥145,000	¥115,000

増設RAM EMSボード

ワークエリヤの拡張や処理のスピードUPが出来ます

メルコ EMJ-2000L



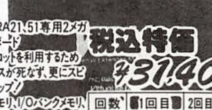
定価¥34,800

税込特価 ¥31,400

- 定価が下がってお求めやすくなりました
- PC98、286用2メガEMSボード
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリハイレゾなどの全てもモードに対応
- RAMボードを管理する(MELWARE)高性能ソフト付

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,013	¥10,900
6回	¥5,941	¥ 5,500
10回	¥3,783	¥ 3,400

メルコ MRA-2000L



定価¥34,800

税込特価 ¥31,400

- PC98RA21、51専用2メガEMSボード
- 内部スロットを利用するため拡張バスが死なず、更にスピードもアップ!
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリハイレゾなどの全てもモードに対応
- RAMボードを管理する(MELWARE)高性能ソフト付

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,013	¥10,900
6回	¥ 5,941	¥ 5,500
10回	¥ 3,783	¥ 3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
メルコ	HC-256L(256K)	¥ 12,000	¥ 10,800
メルコ	HC-512L(512K)	¥ 17,000	¥ 15,500
メルコ	HC-U2L(128Kチップ)	¥ 6,700	¥ 6,000
メルコ	EMJ-1000L(1メガEMS)	¥ 24,800	¥ 22,400
メルコ	EMJ-2000L(2メガEMS)	¥ 34,800	¥ 31,400
メルコ	EMJ-4000L(4メガEMS)	¥ 59,800	¥ 53,900
メルコ	MRA-2000L(RA21用内蔵2メガ)	¥ 34,800	¥ 31,400
メルコ	MRA-4000L(RA21用内蔵4メガ)	¥ 59,800	¥ 53,900
メルコ	RCS-1000(98ノート用1メガカード)	¥ 26,000	¥ 23,500
メルコ	RCS-2000(98ノート用2メガカード)	¥ 39,800	¥ 35,900
メルコ	RCJ-2000(J3100用2メガカード)	¥ 49,800	¥ 44,900

その他の周辺機器

PCを活かす数々の便利な周辺機器のご紹介です

アイドル ADF-351



定価¥34,000

税込特価 ¥24,800

- 待望の低価格機
- PC98、286用3.5"2HD/2Dフロッピーディスク
- 2HD用ケーブル付属

アイドル スーパーサウンド10(SS-10)



定価¥19,800

税込特価 ¥13,800

- PC98、286用ステレオFM音源ボード
- NEC純正PC9801-26K上位コンパチ
- JOYスティック端子付
- EMS対応ミュージックソフト付

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
アイワ	PV-M24(2400ボー超小型モデム)	¥ 39,800	¥ 33,800
エプソン	GT-3000V(カラースキャナー、限定)	¥178,000	¥ 59,800
エプソン	GT-100(ハンディースキャナー、限定)	¥ 44,800	¥ 21,800
アイドル	AFD-352(3.5"2ドライブ)	¥ 57,800	¥ 44,000
アイドル	AFD-501(5"1ドライブ)	¥ 39,800	¥ 32,500
アイドル	AFD-502(5"2ドライブ)	¥ 62,800	¥ 48,000
POP通商	KMF-5L(286L用5"1ドライブ)	¥ 69,800	¥ 55,800
POP通商	KMF-5LV(98LV用5"1ドライブ)	¥ 58,000	¥ 46,000
TS	TS-3ER1(3.5"1ドライブ自動切替)	¥ 44,800	¥ 36,000
TS	TS-3ER2(3.5"2ドライブ自動切替)	¥ 64,800	¥ 54,800
アクセル	FDC-58オート2(5"2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 59,800
アクセル	FDC-358オート2(3.5"2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 55,000

新品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

(表示価格の他に消費税はいりません)

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

● お振込先〔大和銀行 渋谷支店 普 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 普 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局ともロ座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※12/31〜1/4は休業させて頂きます。

FM TOWNS 新品のページ

遊び心がいっぱい!写真のようなグラフィックが魅力のタウンズ!!ソフトも増えて楽しさ倍増!!

富士通 FMTOWNS フェアー

当社は㈱富士通のFMショップ会有力販売店です



(写真のキーボードはFMT-105です)

注文番号 B-F800 FMタウンズ2F 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥ 30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥ 69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥ 12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥537,400

43%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥316,400

回数	1回目	2回目以降
18回	¥20,460	¥20,200
24回	¥17,716	¥15,600
36回	¥11,746	¥11,100
60回	¥ 7,942	¥ 7,400

注文番号 B-F801 FMタウンズ2F 新品 おまかせ激安セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望 戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥ 7,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥593,200

40%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥365,260

回数	1回目	2回目以降
20回	¥22,654	¥21,300
24回	¥18,359	¥18,100
36回	¥14,054	¥12,800
60回	¥11,690	¥ 8,500

注文番号 B-F802 FMタウンズ2F 新品 ハビタット通信&ゲームセット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥ 30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥ 69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥ 12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥ 7,800
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥ 18,000
PM1200F(パソコン通信用モデム)	¥ 21,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥612,600

39%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥379,420

回数	1回目	2回目以降
20回	¥24,021	¥22,100
24回	¥19,110	¥18,800
36回	¥14,466	¥13,300
60回	¥13,885	¥ 8,800

注文番号 B-F803 FMタウンズ2F 新品 ワープロ&ゲームセット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥ 30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥ 69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥ 12,800
FMオアシスVer1.0FD(ワープロソフト)	¥ 55,000
広辞苑CD-ROM(辞書データベース)	¥ 28,000
FMPR-204B(カラー漢字熱転写プリンター)	¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥ 6,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥ 7,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥727,800

36%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥477,040

回数	1回目	2回目以降
24回	¥24,878	¥23,600
30回	¥21,259	¥19,500
36回	¥18,956	¥16,700
60回	¥15,341	¥11,100

注文番号 B-F804 FMタウンズ2F 新品 ゲーム三昧セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ランス(ムフフのHそふと)	¥ 6,800
ランス2(Hソフト第2段)	¥ 6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
オペレーションウルフ(最新人気ゲーム)	¥ 9,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥ 7,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
AYA(人気アドベンチャー)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥604,800

39%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥376,540

回数	1回目	2回目以降
24回	¥20,283	¥18,600
30回	¥16,544	¥15,400
36回	¥14,323	¥13,200
60回	¥ 9,839	¥ 8,800

注文番号 B-F805 FMタウンズ2H 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2H(本体)	¥548,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望 戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
シムシティ(人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥740,800

39%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥465,100

回数	1回目	2回目以降
20回	¥27,367	¥27,200
24回	¥24,469	¥23,000
36回	¥17,851	¥16,300
60回	¥16,266	¥10,800

タウンズをセットでお求めの方に パソコンデスク プレゼント!!

DS-30 幅 650×奥行 600×高さ 1225(mm)



パソコンデスクが不要な方は、ソフト2本プレゼント!!

更に宮沢りえのグッズも多数プレゼント!

今月の激安お奨めセット!

注文番号 B-F806 FMタウンズ2F 新品 BIGセット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥18,000
PM1200F(パソコン通信用モデム)	¥21,000
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望 戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
ランス(ムフフのHそふと)	¥ 6,800
ランス2(Hソフト第2段)	¥ 6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
オペレーションウルフ(最新人気ゲーム)	¥ 9,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥ 7,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
AYA(人気アドベンチャー)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥671,200

37%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥431,340

回数	1回目	2回目以降
20回	¥25,868	¥25,200
24回	¥23,395	¥21,300
36回	¥17,145	¥15,100
60回	¥10,133	¥10,100

安心のサポートシステム

①全品に安心の総合保険付き

盗難や不注意の事故による故障の場合でも無料でパソコンが元どおり!!

②故障の場合も手間なしサービス

富士通のサービスマンがお客様のご自宅へうかがって修理を致します。

③初期不良は即、交換致します

万が一、お届けの商品が元々故障していた場合は、即お電話ください。無料で、同製品と交換いたします。

④当社は富士通FMタウンズ有力販売店です

日本マイコン流通センターは富士通㈱から正式に認定された有力販売店です。安心してお求めになれます。

⑤設置も安心! パソコンデスクプレゼント

FMタウンズにぴったりマッチしたパソコン専用の机を無料でプレゼント致しております。
パソコンデスクが不要なかたは、ソフトを2本プレゼント!

タウンズ用人気ソフト価格表

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
B-F807	B.P.S.	テトリス R50LT共用	6,800	6,120
B-F808	CSK総合研究所	アフターバーナー	9,800	8,820
B-F809	CSK総合研究所	GALAXY FORCE II(12/7発売予定)	9,800	8,820
B-F810	CSK総合研究所	ルパン三世 香港の魔手	9,800	8,820
B-F811	JAMP	ザ・デート	9,800	8,820
B-F812	T&Eソフト	エイトレイクスゴルフクラブ	5,800	5,220
B-F813	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
B-F814	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION大富豪編	5,800	5,220
B-F815	アモルファス	シューティング TOWNS	12,800	11,520
B-F816	アリスソフト	Dream Program System SG	6,800	6,120
B-F817	アリスソフト	ランス	6,800	6,120
B-F818	アリスソフト	ランス2	6,800	6,120
B-F819	イマジニア	ポピュラス	12,800	11,520
B-F820	ウェーブトレイン	スーパーオデッセイ	9,700	8,730
B-F821	ゲームアーツ	プロ野球ファミリースタジアム '90	7,800	7,020
B-F822	シェラオンラインJ	おかしなマザーグース	9,800	8,820
B-F823	システムソフト	スーパー大戦略	8,800	7,920
B-F824	システムプロ	きみとしたい YOU雀 PART I	9,800	8,820
B-F825	データウエスト	AYA	8,800	7,920
B-F826	データウエスト	ライザンバー	8,800	7,920
B-F827	ビクター音楽産業	続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	9,800	8,820
B-F828	ビングソフト	イメージファイト	9,800	8,820
B-F829	ビングソフト	オペレーションウルフ	9,800	8,820
B-F830	ビングソフト	ターボアウトラン	9,800	8,820
B-F831	ビングソフト	ニュージーランド・ストーリー	9,800	8,820
B-F832	ビングソフト	バブルボブル	9,800	8,820
B-F833	ビングソフト	ファイナルブロー	9,800	8,820
B-F834	光 栄	維新の嵐	11,800	10,620
B-F835	光 栄	三国志II	16,800	15,120
B-F836	光 栄	水滸伝	11,800	10,620
B-F837	光 栄	信長の野望・戦国群雄伝	11,800	10,620
B-F838	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	7,830
B-F839	富士通	インディージョーンズ最後の聖戦	8,800	7,920
B-F840	富士通	FM-OASYS V1.0 FD	55,000	49,500
B-F841	富士通	シムシティー	8,800	7,920
B-F842	富士通	ダンジョンマスター	8,800	7,920
B-F843	富士通	日本語 MS-DOS V3.1	18,000	16,200
B-F844	富士通	日本の野鳥	9,700	8,730
B-F845	富士通	富士通 Habitat V2.1	6,800	6,120
B-F846	ダットジャパン	ハイパープラネット	12,800	11,520

総合保険付

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

FM TOWNS新シリーズ登場!! ラインナップが増えて更に激安販売!!

※12/31～1/4は休業させて頂きます。

FM TOWNS強力ラインナップ

- モデル20F(2Mメモリ、3.5″FDD×2)
- モデル40H(2Mメモリ、3.5″FDD×2、40メガHDD)
- モデル80H(2Mメモリ、3.5″FDD×2、80メガHDD)



注文番号 B-FS10 FMタウンズ20F 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥462,400

税込特価 ¥359,900　24%引　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
18回	¥24,585	¥22,900
24回	¥18,881	¥17,800
36回	¥14,273	¥12,600
60回	¥10,060	¥8,400

注文番号 B-FS11 FMタウンズ40H 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ40H(本体)	¥473,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥612,400

税込特価 ¥479,900　23%引　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
20回	¥29,483	¥28,000
24回	¥25,981	¥23,700
36回	¥19,073	¥16,800
60回	¥13,460	¥11,200

注文番号 B-FS12 FMタウンズ80H 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ80H(本体)	¥623,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価	¥762,400

税込特価 ¥599,900　23%引　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
20回	¥36,883	¥35,000
24回	¥30,781	¥29,700
36回	¥23,873	¥21,000
60回	¥16,860	¥14,000

注文番号 B-FS13 FMタウンズ20F ワープロ＆ゲーム三昧セット

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥8,800
FMオアシスVer1.0FD(ワープロソフト)	¥55,000
広辞苑CD-ROM(辞書データベース)	¥28,000
FMPR-204B(カラー漢字熱転写プリンター)	¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥6,800
ランス(ムフフのHそふと)	¥6,800
ランス2(Hソフト第2段)	¥6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥8,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥7,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥681,000

税込特価 ¥546,400　22%引　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
24回	¥29,216	¥27,000
30回	¥22,472	¥22,400
36回	¥22,696	¥19,100
60回	¥18,392	¥12,700

注文番号 B-FS14 FMタウンズ40H ワープロ＆ゲーム三昧セット

	税別定価
FMタウンズ40H(本体)	¥473,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥8,800
FMオアシスVer1.0FD(ワープロソフト)	¥55,000
広辞苑CD-ROM(辞書データベース)	¥28,000
FMPR-204B(カラー漢字熱転写プリンター)	¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥6,800
ランス(ムフフのHそふと)	¥6,800
ランス2(Hソフト第2段)	¥6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥8,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥7,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥831,000

税込特価 ¥666,400　22%引　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
24回	¥34,016	¥33,000
30回	¥27,972	¥27,300
36回	¥23,996	¥23,400
60回	¥15,892	¥15,600

注文番号 B-FS15 FMタウンズ80H ワープロ＆ゲーム三昧セット

	税別定価
FMタウンズ80H(本体)	¥623,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥8,800
FMオアシスVer1.0FD(ワープロソフト)	¥55,000
広辞苑CD-ROM(辞書データベース)	¥28,000
FMPR-204B(カラー漢字熱転写プリンター)	¥80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥6,800
ランス(ムフフのHそふと)	¥6,800
ランス2(Hソフト第2段)	¥6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥8,800
ファミスタ'90(人気野球ゲーム)	¥7,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥981,000

税込特価 ¥786,400　22%引　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
20回	¥46,088	¥46,000
24回	¥41,116	¥38,900
36回	¥28,796	¥27,600
60回	¥19,292	¥18,400

当社協賛 富士通プレゼンテーション 電脳遊園地 MEDIA POLIS

人とパソコンがハーモニーする街。

in東京ドーム

12/15(土) 10:00▶18:00　16(日) 9:00▶17:00　17(月) 10:00▶17:00

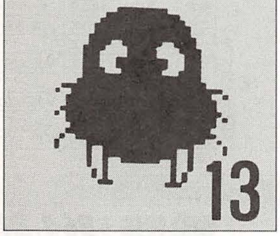
毎日先着300名様に宮沢りえオリジナルグッズプレゼント!

全員に素敵な賞品が当たる! 特典もいっぱいの抽選会実施!

FM TOWNS買うなら今だ!!

11/8(木)～12/16(日)に当社でFM TOWNSをお申込みの方には、東京ドーム招待券と電脳ラッキーカードを差し上げます。東京ドームへ行くと、TOWNS特製記念品や抽選によるプレゼントなどうれしいサービス満載!!

東京ドームでこのマークを捜せ!



日本マイコン流通センターのキャラクターマーク

電脳ラッキーカードを差しあげます

11/8から12/16に日本マイコン流通センターか東京ドームの当社コーナーでFMタウンズを「ご注文」または「ご予約」、「お求め」いただきますと、抽選でBIGプレゼントを差し上げます。
「地方の人も近くの人も、お早めに電話でご注文ください。」

宮沢りえテレカ／タウンズオリジナルディバック／マウンテンバイク(自転車)／フライトジャンパー／FMステレオサウンドパーツ／パソコンデスク

全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00～PM7:00

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)

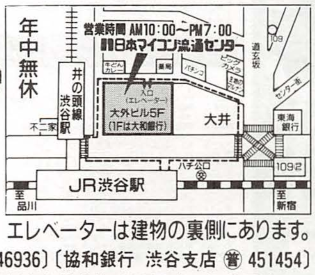
大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

年中無休



プレゼント内容は、あなたの運次第でもれなく当たる賞品から抽選で当るダブルチャンスや、来場記念プレゼントなどさまざまな景品を用意してます。通信販売の方にもプレゼントはあるヨ!!

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 普 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 普 451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

※12/31〜1/4は休業させて頂きます。

安心の当社推薦セット販売のページ

全国どこでも通信販売・買取り・下取りいたします

全国どこでも買取り下取りOK!

本体の他ゲーム機周辺機器ソフトなどなんでも買い取ります

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々二〇〇円程度値上げになる予定です 御諒承下さい

24時間戦士 ビジネス推薦セット

なにも考えずに、すぐ購入しても安心! セット販売に自信有り!

↓すべて最新の新品での組合せ↓

プラン BM1-1 32ビット高速ビジネスセット

税込特価 ¥781,720

		税別定価
NEC	PC-9801RA21(32ビットパソコン)	¥498,000
NEC	PC-KD853N(0.31ピッチカラーモニター)	¥118,000
アルトス	アルトス100(100メガSCSIハードディスク)	¥198,000
NEC	PC-PR201/60A(136桁24トットカラープリンター)	¥158,000
メルコ	EMJ-2000MKIII(2メガEMS-RAMボード)	¥ 44,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
ジャストシステム	一太郎 Ver4.3(人気ワープロソフト)	¥ 58,000
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストアート(グラフィックソフト)	¥ 9,700
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥1,193,800

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥64,318	¥64,300	¥50,000×2
15回	¥59,035	¥58,600	
18回	¥44,578	¥43,200	¥40,000×3
20回	¥46,312	¥45,700	
24回	¥33,547	¥32,900	¥35,000×4
30回	¥33,516	¥32,000	
36回	¥22,876	¥21,600	¥35,000×6
60回	¥18,617	¥18,300	

プラン BM1-2 16ビットビジネスフルセット

税込特価 ¥526,920

		税別定価
NEC	PC-9801RX21(ベストセラー16ビットパソコン)	¥338,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
NEC	PC-PR201/45(136桁24トットプリンター)	¥ 95,000
メルコ	EMJ-2000L(2メガEMS-RAMボード)	¥ 34,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストアート(グラフィックソフト)	¥ 9,700
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥824,300

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥42,116	¥41,400	¥45,000×2
15回	¥39,785	¥39,500	
18回	¥28,358	¥27,800	¥35,000×3
20回	¥31,296	¥30,800	
24回	¥22,435	¥20,200	¥35,000×4
30回	¥21,712	¥21,600	
36回	¥18,054	¥15,100	¥20,000×6
60回	¥14,623	¥12,300	

プラン BM1-3 16ビットビジネス通信セット

税込特価 ¥529,320

		税別定価
NEC	PC-9801RX21(ベストセラー16ビットパソコン)	¥338,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
NEC	PC-PR201/45(136桁24トットプリンター)	¥ 95,000
アイワ	PV-M24(2400ボー小型通信用モデム)	¥ 39,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストコール(人気通信ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥829,300

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥42,592	¥41,600	¥45,000×2
15回	¥41,085	¥39,600	
18回	¥29,418	¥27,900	¥35,000×3
20回	¥32,204	¥30,900	
24回	¥23,891	¥22,000	¥25,000×4
30回	¥21,764	¥21,700	
36回	¥17,590	¥15,200	¥20,000×6
60回	¥17,995	¥12,300	

↓本体は中古を利用!! 安く買えるよ!!↓

プラン BM1-7 16ビット高級ビジネスセット

税込特価 ¥393,720

		税別定価
NEC	PC-9801VX4(中古)(16ビットパソコン,20メガHDD内蔵)	¥693,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
NEC	PC-PR201/45(136桁24トットプリンター)	¥ 95,000
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
アシスト	アシストレター(3.5)(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(3.5)(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(3.5)(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
エレコム	DS-30(65cm幅パソコンデスク)	¥ 12,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥959,500

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥64,318	¥64,300	¥50,000×2
15回	¥59,035	¥58,600	
18回	¥44,578	¥43,200	¥40,000×3
20回	¥46,312	¥45,700	
24回	¥33,547	¥32,900	¥35,000×4
30回	¥33,516	¥32,000	
36回	¥22,876	¥21,600	¥35,000×6
60回	¥18,617	¥18,300	

プラン BM1-8 16ビット激安ビジネスセット

税込特価 ¥397,120

		税別定価
NEC	PC-9801VM4(中古)(16ビットパソコン,20メガHDD内蔵)	¥830,000
フジオン	16C-98(16色カラーボード)	¥ 15,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
NEC	PC-PR201/45(136桁24トットプリンター)	¥ 95,000
メルコ	HC-256L(256K-RAMボード)	¥ 12,000
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストアート(グラフィックソフト)	¥ 9,700
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥1,159,200

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥42,116	¥41,400	¥45,000×2
15回	¥39,785	¥39,500	
18回	¥28,358	¥27,800	¥35,000×3
20回	¥31,296	¥30,800	
24回	¥22,435	¥20,200	¥35,000×4
30回	¥21,712	¥21,600	
36回	¥18,054	¥15,100	¥20,000×6
60回	¥14,623	¥12,300	

プラン BM1-9 16ビット高級ビジネス&通信セット

税込特価 ¥456,120

		税込定価
NEC	PC-9801VX41(中古)(16ビットパソコン,20メガHDD内蔵)	¥630,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
NEC	PC-PR201/45(136桁24トットプリンター)	¥ 95,000
アイワ	PV-M24(2400ボー小型通信用モデム)	¥ 39,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストコール(人気通信ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカード(カード型データベースソフト)	¥ 9,700
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥980,500

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥42,592	¥41,600	¥45,000×2
15回	¥41,085	¥39,600	
18回	¥29,418	¥27,900	¥35,000×3
20回	¥32,204	¥30,900	
24回	¥23,891	¥22,000	¥25,000×4
30回	¥21,764	¥21,700	
36回	¥17,590	¥15,200	¥20,000×6
60回	¥17,995	¥12,300	

5時から男 パソコンエンジョイ派セット

ヤッパリゲームも98がGood! ファミコンなんかにゃ負けられない!

↓すべて最新の新品での組合せ↓

プラン BM1-4 16ビットビジネス&ゲームセット

税込特価 ¥482,380

		税別定価
NEC	PC-9801RX21(ベストセラー16ビットパソコン)	¥338,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
NEC	PC-PR150T(80桁48トットカラー熱転写プリンター)	¥ 64,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥769,300

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥39,954	¥38,900	¥35,000×2
15回	¥37,278	¥36,100	
18回	¥26,137	¥25,800	¥30,000×3
20回	¥28,585	¥28,200	
24回	¥20,932	¥19,700	¥25,000×4
30回	¥22,027	¥19,700	
36回	¥16,211	¥14,400	¥15,000×6
60回	¥16,944	¥11,200	

プラン BM1-5 16ビットゲーム三昧セット

税込特価 ¥414,910

		税別定価
NEC	PC-9801RX21(ベストセラー16ビットパソコン)	¥338,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
アイドル	SS-10(ステレオFM音源ボード)	¥ 19,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みパズルゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気高速3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
イマジニア	ポピュラス(リアルタイムシミュレーションゲーム)	¥ 9,800
アスキー	ウィザードリィV(人気ロールプレイングゲーム)	¥ 12,800
ファルコム	ワンダラーズ・フロム・イース(サイドビューロールプレイングゲーム)	¥ 8,700
光栄	三国志II(戦国シミュレーションゲーム)	¥ 14,800
ウルフチーム	Ryu〔哭きの竜〕より(麻雀劇画が生んだ人気ゲーム)	¥ 11,600
エニックス	ミスティー・ブルー(話題のハイセンスアドベンチャーゲーム)	¥ 8,800
エニックス	46億年物語(人間進化シミュレーションゲーム)	¥ 9,200
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥642,600

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥32,925	¥32,700	¥35,000×2
15回	¥31,374	¥31,100	
18回	¥23,046	¥22,300	¥25,000×3
20回	¥25,645	¥24,200	
24回	¥18,143	¥17,200	¥20,000×4
30回	¥17,339	¥17,000	
36回	¥14,861	¥12,000	¥15,000×6
60回	¥10,649	¥ 9,700	

プラン BM1-6 16ビットゲーム&通信セット

税込特価 ¥572,580

		税別定価
NEC	PC-9801RX21(ベストセラー16ビットパソコン)	¥338,000
NEC	PC-TV454(TV機能付カラーモニター)	¥102,800
アルトス	アルトス40(40メガSCSIハードディスク)	¥138,000
NEC	PC-PR150T(80桁48トットカラー熱転写プリンター)	¥ 64,800
アイワ	PV-M24(2400ボー小型通信用モデム)	¥ 39,800
アイドル	SS-10(ステレオFM音源ボード)	¥ 19,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
エレコム	PKB-98R(防塵キーボードカバー)	¥ 2,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストコール(人気通信ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥861,600

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥46,927	¥46,500	¥40,000×2
15回	¥43,553	¥42,900	
18回	¥31,567	¥30,700	¥35,000×3
20回	¥35,319	¥33,400	
24回	¥24,770	¥24,200	¥25,000×4
30回	¥25,673	¥23,400	
36回	¥19,814	¥16,700	¥20,000×6
60回	¥13,875	¥13,400	

↓本体は中古を利用!! 安く買えるよ!!↓

プラン BM1-10 16ビット激安ビジネス&ゲームセット

税込特価 ¥383,180

		税別定価
NEC	PC-9801VM4(中古)(16ビットパソコン,20メガHDD内蔵)	¥830,000
フジオン	16C-98(16色カラーボード)	¥ 15,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
NEC	PC-PR150T(80桁48トットカラー熱転写プリンター)	¥ 64,800
メルコ	HC-256L(256K-RAMボード)	¥ 12,000
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
エレコム	DS-30(65cm幅パソコンデスク)	¥ 12,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥1,121,500

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥39,954	¥38,900	¥35,000×2
15回	¥37,278	¥36,100	
18回	¥26,137	¥25,800	¥30,000×3
20回	¥138,785	¥22,400	
24回	¥15,584	¥14,800	¥25,000×4
30回	¥16,011	¥15,700	
36回	¥13,223	¥10,900	¥15,000×6
60回	¥13,268	¥ 8,900	

プラン BM1-11 16ビット激安ゲーム三昧セット

税込特価 ¥364,310

		税別定価
NEC	PC-9801VM2(中古)(16ビットパソコン)	¥415,000
フジオン	16C-98(16色カラーボード)	¥ 15,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
メルコ	HC-256L(256K-RAMボード)	¥ 12,000
アイドル	SS-10(ステレオFM音源ボード)	¥ 19,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みパズルゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気高速3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
イマジニア	ポピュラス(リアルタイムシミュレーションゲーム)	¥ 9,800
アスキー	ウィザードリィV(人気ロールプレイングゲーム)	¥ 12,800
ファルコム	ワンダラーズ・フロム・イース(サイドビューロールプレイングゲーム)	¥ 8,700
光栄	三国志II(戦国シミュレーションゲーム)	¥ 14,800
ウルフチーム	Ryu〔哭きの竜〕より(麻雀劇画が生んだ人気ゲーム)	¥ 11,600
エニックス	ミスティー・ブルー(話題のハイセンスアドベンチャーゲーム)	¥ 8,800
エニックス	46億年物語(人間進化シミュレーションゲーム)	¥ 9,200
ディーエス	AD-5(64cm幅高級パソコンデスク)	¥ 38,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥743,800

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥28,206	¥28,000	¥35,000×2
15回	¥27,649	¥27,300	
18回	¥19,256	¥19,100	¥25,000×3
20回	¥21,543	¥21,300	
24回	¥15,429	¥14,700	¥20,000×4
30回	¥16,001	¥14,900	
36回	¥10,352	¥10,300	¥15,000×6
60回	¥10,356	¥ 8,500	

プラン BM1-12 16ビット激安ゲーム&通信セット

税込特価 ¥438,580

		税別定価
NEC	PC-9801VM4(中古)(16ビットパソコン,20メガHDD内蔵)	¥830,000
フジオン	16C-98(16色カラーボード)	¥ 15,000
三洋	CMT-H214C(0.31高解像度カラーモニター)	¥ 79,800
NEC	PC-PR150T(80桁48トットカラー熱転写プリンター)	¥ 64,800
メルコ	HC-256L(256K-RAMボード)	¥ 12,000
アイワ	PV-M24(2400ボー小型通信用モデム)	¥ 39,800
アイドル	SS-10(ステレオFM音源ボード)	¥ 19,800
NEOS	MS-50L(200カウントマウス)	¥ 4,800
NEC	PS98-019-HMW(MS-DOS Ver3.3C)	¥ 9,800
HOYA	DF-JR(ディスプレイフィルター)	¥ 8,500
アシスト	アシストコール(人気通信ソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストレター(人気ワープロソフト)	¥ 9,700
アシスト	アシストカルク(表計算ソフト)	¥ 9,700
B.P.S	テトリス(話題のブロック積みゲーム)	¥ 6,800
T&Eソフト	遥なるオーガスタ(大人気3Dゴルフゲーム)	¥ 12,800
イマジニア	シム・シティ(都市作成シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
エレコム	DS-30(65cm幅パソコンデスク)	¥ 12,000
マクセル	MD-2HD(2箱)(5.2HDディスケット10枚入り)	¥ 36,000
合計定価		¥1,190,800

〈クレジット例〉

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
12回	¥35,017	¥34,000	¥40,000×2
15回	¥34,203	¥32,800	
18回	¥23,667	¥22,100	¥35,000×3
20回	¥26,739	¥25,600	
24回	¥19,410	¥17,500	¥25,000×4
30回	¥20,353	¥17,900	
36回	¥14,804	¥12,000	¥20,000×6
60回	¥14,405	¥10,200	

※商品の組合せは自由です。追加や不要の品のカットなどお気軽にお申しつけ下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古買取り、下取りのページ

あなたのパソコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

※12/31〜1/4は休業させて頂きます。

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて 全国ネットであなたのパソコンを

高価買取・下取

98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター 特に高く買います。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の支払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

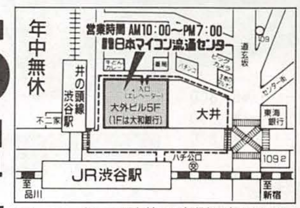
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター　ベーマガ MK係
03-463-4455㈹

(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)



大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX. 03(463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕(太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊟5546936)〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。 ※詳しいお申し込み方法は当社広告6P目

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………24時間FAX受付
FAX 03(463)2394 又は 03(496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX) 03-463-2394

キリトリ線

《無料見積申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒		TEL	
購入予定日	年　月	職業		年令　才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員に ファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!



イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ　お支払いは1月からでOK!



テレホンショッピング
仙台(022)224-5591

ファックスでも受付けております(022)224-5594

MSX2+はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

●BASICプログラムの実行速度がアップするBASICコンパイラ内蔵

●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用



●PHC-70FD……………………¥64,800
●MSX用ジョイパッド(FS-JS220)……¥1,500
●ROMソフト(限定品)……………¥5,800
合計¥72,100を
現金特価49,800円(税別)

頭金なし　第1回目4,780円　月々3,000円×17回
お支払い合計…………55,780円(税別)

③ ソニー HIT BIT MSX2+ F1XV

※メーカー在庫薄のためにお待たせする場合もあります。



①自分で作曲ができる〈F1シンセサイザー〉②グラフィックツール〈らくらくアニメ〉③ワープロソフト〈文書作佐衛門XVバージョン〉が楽しめるクリエイティブツールディスクが付属

●HB-F1XV……………………¥69,800
●ROMソフト……………………¥5,800
合計¥75,600
現金特価66,800円(税別)

頭金なし　第1回目3,890円　月々3,200円×23回
お支払い合計…………77,490円(税別)

② Panasonic MSX2+ A1 WSX



パナソニックMSX2+
FS-A1WSX
●内蔵のワープロ・グラフィックソフトがカラー印字対応
●ワープロソフトも初心者にやさしいレッスン&初級モード付

●FS-A1WSX……………………¥69,800
●ROMソフト……………………¥5,800
●ジョイカード〈FS-JS220〉…………¥1,500
合計　¥77,100
現金特価66,800円(税別)

頭金なし　第1回目3,890円　月々3,200円×23回
お支払い合計…………77,490円(税別)

④ MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

●3.5インチダブルドライブ標準装備で、ラクラク操作

●プログラム実行速度がアップするBASICコンパイラ搭載



●PHC-70FD2 ¥87,800
●MSXジョイハッド(FS-JS220) ¥1,500
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
合計¥95,100を 現金特価74,800円(税別)

頭金なし　第1回目3,970円　月々3,600円×23回
お支払い合計…………86,770円(税別)

ELECTRIC & LIVING

エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目2-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李1 前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

受付時間 AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送**／ご注文は **商品NOでどうぞ**／担当は佐藤(裕)まで

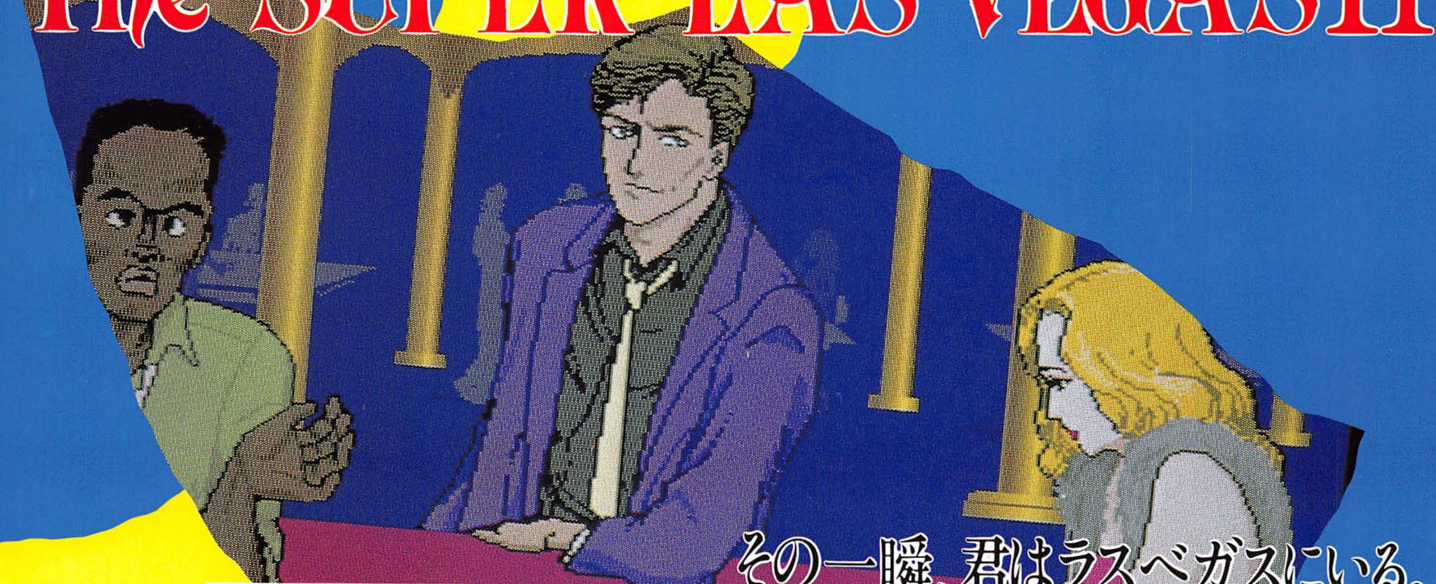
低金利でお得な **OAクレジット**／手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**／ゆっくりお支払い **1月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。

dexter
Designers & Experts Computer Software

The SUPER LAS VEGAS II



その一瞬、君はラスベガスにいる。

君に授けられたのは、ギャンブル疑似体験。舞台は夢と現実が妖しく交錯するラスベガス。ビギナーからマニアまで、カジノのうまみも恐ろしさもたっぷりと用意して、手に汗握る、強力ラインアップだ。主人公、ハリソンガドナーに扮する君。名打てのギャンブラーとして馳せるか、後ろ姿も寂しくラスベガスを去るか、彼の運命は君にゆだねられているのだ。さあ、一攫千金を夢みてチャレンジ。これがスーパーラスベガスIIの世界だ！





ルーレット

ルーレットを転がる目が運命を分ける。賭け方によって倍率が変わるので、繊細さを覗かせながら、ここぞというときにビッグに稼ぐ。これが粋なカジノ流。



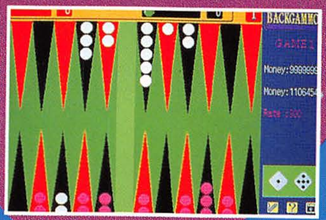
コントラクトブリッジ

高度なテクニックと鋭い読みも、ツキとタイミングを見事に呼び込んでこそギャンブルの醍醐味を味わえる。これぞ名実ともにカードゲームの最高峰だ。



セブンスタッドポーカー

配られる7枚の中から5枚を選び、勝負を挑む。相手の手の内を読みながら、自分との駆け引きを楽しむ。強気と出るか、弱気と出るか、カード次第で気分を変えたい。



バックギャモン

ダイスを振るのはプレイヤーの君だ。駒を動かし、相手より先に上がれば勝ちという一種のスゴロク。決め手は読みの深さ。インテリジェンスを集中させろ。



インディアンポーカー

お互いが手札を額に当て、相手の表情を読みながら、賭けていくゲーム。ポーカーフェイスに騙されてはいけないが、演技力が時には名勝負を生むことも……。



ブラックジャック

本場カジノでは『トゥエンティ・ワン』と呼ばれる。カードの合計点が21になるようにする。プロのディーラー相手に情け容赦は無用だ。



ドローフォー

通称"UNO"と呼ばれる人気赤丸中のカードゲーム。役札を使い、早く手札をなくした人が勝ち。残り一枚で大どんでん返しのエキサイティングも待っている。

ゲーム内容

コントラクトブリッジ／ブラックジャック／セブンスタッドポーカー／ナポレオン／ミリオネア／ドローフォー／インディアンポーカー／バックギャモン／チンチロリン／クラップス／ルーレット

ザ・スーパーラスベガスII

新発売

PC-9800シリーズ／X68000
(5"2HD, 3.5"2HD)　(5"2HD)

定価12,800円（消費税別）　〈特製トランプ付〉

●日本テクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本テクスタ宛お申し込みください。

日本デクスタ株式会社　〒101 東京都千代田区外神田5-2-2 浜田ビル　問い合せ先 ☎03-839-4711（代表）
日本デクスタ関西株式会社　〒542 大阪市中央区瓦屋町1-9-3 中澤中央ビル4F　問い合せ先 ☎06-765-3971（代表）

●画面写真は開発中のものです。



第十巻第一号通巻一〇三号 一九九〇年十二月二十五日印刷 一九九一年一月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可
電波新聞社 〒141東京都品川区東五反田一―十一―十五 電話〇三(四四五)六一一一
特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-01 T4911836101488